CONEXIÓN
MANGA
114

MEZZO
¡Bella, Peligrosa y Mortal!

PRINCE OF TENNIS
Fan service sólo para chavas

FULL METAL ALCHEMIST
¡La aventura continua!

PANDA Z
¿Mazinger Z versión animal?

INUYASHA
LA TERCERA PELÍCULA

¡Cuando los hermanos se enfrentan!

CONEXIÓN

MANGA

INU YASHA

Arte: Daniel García

EDITOPOSTER
www.editoposter.com

EDITOR RESPONSABLE
JUAN A. FLORES V.

CODIRECCIÓN
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
MIGUEL ÁNGEL RUÍZ L.

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
ROMY VILLAMIL
JORGE HERNÁNDEZ LÓPEZ (HAWK)
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
CARLOS A. MARTÍNEZ
CARLOS GUERRERO
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTÍNEZ
FABIAN VÁZQUEZ

CORRESPONSAL EN SAN DIEGO
PAULINA DONAJI OSORIO AVILES

CALIDAD DIGITAL
JUAN A. DÁVALOS Q.
FABIAN VAZQUEZ G.

DISEÑO GRÁFICO
MANUEL MARTÍNEZ

JEFE DE DISEÑO
MARTHA GARCÍA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
DANIELA QUIÑONES

MERCADOTECNIA
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECTORA ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

CIRCULACIÓN
MIGUEL ÁNGEL RUIZ

PUBLICIDAD:
1323-0-100
ext. 103

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

CONEXIÓN MANGA No. 114
Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 13-23-0-100 FECHA DE PUBLICACIÓN: JUNIO DE 2005 EDICIÓN CATORCENAL PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5544-7340 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO No. 7705/ Exp. 1/432"99"/14757 RESERVA DE TÍTULO INDA 04-2001-082014103600-102 LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F.
CORREO ELECTRÓNICO
conexionmanga@editoposter.com

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Conexión Manga

Editorial

Muy bien, es hora de entrar una vez más al siempre fascinante mundo del anime. En esta nueva etapa de Conexión Manga nos esforzaremos por brindarles la mejor información sobre lo más novedoso en el mundo del anime en Japón.

Para ir calentando motores, comenzaremos mostrándoles una completísima reseña sobre el tercer film de Inu Yasha en el cual, para beneplácito de sus fans, ahora compartirá los títulos estelares con su súper guapo hermano, el enigmático Sesshomaru.

Pero si aún quieren más anime con chicos guapos como protagonistas, entonces no se pierdan el interesante artículo sobre Prince of tennis, una serie que está causando actualmente un gran furor en Japón.

Pero no se enojen chavos, que no todo este número tiene que ver sobre galanes de anime, y para muestra les presentamos a Mikura, la súper sexy asesina de MEZZO, una serie que les quitará el aliento, no sólo por su trepidante acción, sino por las inquietantes curvas de su protagonista

Todo ésto, además de nuestras acostumbradas secciones, es lo que te ofrecemos en este número de Conexión Manga ¡Qué lo disfrutes!

Atentamente
La dirección

A 114 Contenido

17 RECOMENDACIONES EN ANIME
Mezzo
Cosplay Complex

25 LA SAGA
La Rata Madrina

38 EL RINCÓN DEL TÍO HIRO
Comerciales versión anime

39 LEYENDAS DE ORIENTE
Tanabata, el puente estelar

41 APRENDIENDO MAÑAS
Tips para escritores

49 MÁS RECOMENDACIONES EN ANIME
Fullmetal Alchemist, la jornada continúa
Panda Z

61 REPORTAJE
Legalidad entre los fans

63 CONEXIÓN OTAKU

64 PROMOCIONES

65 BUZÓN

69 FANFICTION
Gundam Wing: Adiós

05

Inu Yasha, su tercera película y su especial de TV

12 PRINCE OF TENNIS
Es guapo, gallardo y lleva más de tres temporadas

46 FRUITS BASKET
Romance y ternura basados en el horóscopo chino

55 SAINT SEIYA, Sanctuary Chapter. El nuevo juego de Bandai libera su séptimo sentido

58 HOUSE OF FLYING DAGGERS
Una obra fantástica

Por: Romy Villamil

CLASIFICACIÓN
15+
SHONEN

Resulta sorprendente cómo Inu Yasha se ha convertido en una de las series más fuertes de los últimos años, a pesar de no haber salido en TV abierta. Las cartas nos inundan con "¡Queremos más Inu Yasha!". Y atendiendo a sus peticiones, ahora les traemos la reseña COMPLETA de su tercera película, así como de uno de sus dos especiales de TV, los cuales nos han pedido mucho. Pero bueno, pongan buena música, enciérrense en su cuarto, apaguen el celular, vayan por su botana y siéntense, que ésto va para largo.

Advertencia:

Una vez más, cada reseña es completa, de manera que si no deseas arruinarte la sorpresa de ver las películas con tus propios ojos, mejor prende el cel, sal del cuarto y olvida lo leído. Si de todos modos te animas, ¡Bienvenido seas! Es hora de hacer un viaje a través del tiempo...

PRIMERA PARADA:
La espada de la conquista del mundo
(Película)

Director: **Toshiya Shinohara**
Creador original: **Rumiko Takahashi**
Director de secuencias: **Hirofumi Ogura**
Diseño de personajes: **Hideyuki Motohashi y Yoshihito Hishinuma**
Guión: **Katsuyuki Sumisawa**
Música: **Kaoru Wada**
Ending interpretado por: **Namie Amuro**
Duración: **98 min.**

Esta historia es autoconclusiva y fuera de la línea de tiempo de Inu Yasha. En ella, las fans del hermoso Sesshomaru recibirán una maravillosa sorpresa, pues el príncipe de los ojos dorados no hace una fugaz aparición como es su costumbre, sino que aparece durante ¡Todo el filme, luchando y en escenas que las dejarán boquiabiertas! Ésta es la historia:

Hace más de 600 años, una princesa llamada Izayoi cometió un gravísimo pecado: se enamoró de un terrible demonio, con el cual tuvo relaciones, quedando embarazada. Al enterarse, Takemaru, el guardián de la doncella, maldijo mil veces al yokai (1) que sedujo a su amada protegida, y se propuso asesinarlo. Mas, al momento del parto, el demonio apareció ante él, y el enardecido ejército de la familia, arrasando por completo. Takemaru trató de acabar con la vida de la princesa y el bebé, pero el yokai se lo impidió. Con su toque sobrenatural, el demoniaco ser curó a su amada y la cubrió para que huyera con su hijo, el semi-demonio llamado Inu Yasha.

En el presente, la familia Higurashi encuentra entre las reliquias del templo, una hermosa espada, la cual ha sido guardada por generaciones en ese recinto. Sin querer, Sota descubre el sello, es entonces que aparece el guardián de la espada, un espíritu afable que comunica a todos que después de 700 años, éste debe romperse, con lo cual él queda libre. Ante los asombrados ojos de la familia, la espada se eleva por los aires y viaja a vertiginosa velocidad hacia donde caminan Inu Yasha y Kagome después de un día de escuela. La espada se planta ante Inu y le exige que él sea su nuevo portador, mostrándoles una terrible visión de lo que ocurrirá sino lo hace. Nuestra mascota decide tomar la espada, y al momento de hacerlo, su mano derecha se transforma en una extensión de la misma, lo posee y lo convierte en un ser deseoso de sangre y masacre. Kagome trata de detenerlo, pero él está enloquecido, corre hacia el pozo y se arroja.

En el periodo Muromachi, Sango y Miroku [illegible] frente a la tumba de la madre de [illegible] sienten una terrible energía que em[illegible] el pozo. Pronto dan con un Inu Yasha al b[illegible] de la demencia, deleitándose con la más [illegible]ática matanza un poblado. Sin embargo, [illegible] pequeña [illegible] él aún está consciente, [illegible] que evita [illegible] a una madre y su bebé. Miroku logra [illegible]quilizar a Inu, pero éste sabe que la espada [illegible] muy fuerte y le ordena exterminar a todos, así que huye para evitar hacer más daño.

Por otro lado, el hermoso Sesshomaru también ha sentido la energía que emerge de su medio hermano, así que decide ir y confrontarlo. Kagome por su parte, ha llegado con el espíritu guardián de la espada y éste les explica a todos lo que ocurre: la katana es llamada Sou'unga, la espada de la Tierra. Tres son las armas que rigen el destino del mundo: Tenseiga, del reino del cielo, Tetsusaiga, del reino humano y Sou'unga, del reino del inframundo. Juntas se conocen como las " Espadas de los tres Reinos" e Inutaisho, señor del clan del perro, era su portador.

Tras su muerte, el Amo dispuso que las espadas se repartieran entre sus hijos: Tenseiga para Sesshomaru, el mayor, un joven arrogante y soberbio deseoso de regir; Tetsusaiga para Inu Yasha, el menor, hijo de una relación prohibida, que por su parte humana, no intentaría crueldad alguna; y Sou'unga, que por su poder devastador, quedaría sellada por 700 años para evitar la catástrofe. Así pues, Inutaisho ordenó a su sirviente que sellara la espada y durmiese en ella durante 700 años. Desgraciadamente, el tiempo pasó y ahora Sou'unga está libre y deseosa de sangre, y dado que los hijos de Inutaisho aún son muy jóvenes, no son capaces de controlarla. La única manera de sellar el terrible poder de la espada es unir los poderes de Tetsusaiga y Tenseiga, pero los hermanos se odian y unirlos va a ser difícil.

Inu Yasha, en su camino de destrucción, ha exterminado a un par de Onis que encontró a su paso, mismos que vuelven de la muerte al encontrarse con los amigos de éste. Sou'unga tiene la facultad de convertir en muerto viviente a todo aquel que caiga bajo su filo, explica el guardián. Sesshomaru ha encontrado a Inu y ahora ambos luchan de nuevo, pero durante el combate, el último logra quitarse la espada y la arroja lejos, justo cuando sus amigos, impotentes, sólo pueden verlo. Rin y Jaken también están ahí, apoyando a su amo. Tras el combate, Sesshomaru queda con la intención de poseer esta nueva espada, así que va en busca del lugar donde cayó.

Parece que todo ha terminado, pero Sou'unga es rencorosa y pronto encuentra nuevo portador... o algo así, ya que es un Oni quien la encuentra. La espada guía lo conduce hacia un nuevo portador... uno más digno. Así, Sou'unga llega ante una tumba abandonada donde el cadáver marchito de Takemaru reposa. La espada se clava y revive con su veneno y maldad al fiel soldado, quien se levanta como un ser diabólico sediento de venganza que toma una fortaleza, matando a todos sus habitantes. Esto atrae a Sesshomaru, que desea la espada, y a Inu Yasha, que junto con sus amigos, debe detener esta ola de destrucción. Takemaru, bajo el influjo de la espada, levanta a todos los soldados que mató. Ahora, el grupo debe enfrentar el terrible ejército.

Sango y Kirara los enfrentan con fuego, Miroku, con su vórtice (la escena en que absorbe al ejército es simplemente FENOMENAL), Shippo, como puede, ya que sus flamas fallan a cada rato, e Inu con la fiereza de Tetsusaiga. Sesshomaru, en otro lado de la batalla, enfrenta con elegancia a los samuráis caídos, todo en vano, ya que los muertos se levantan cada cinco minutos. Tenseiga es arrebatada de las manos de su amo, raptada por Takemaru, junto con Rin y Kagome. Ahora los hijos de Inutaisho deben ir por las dos personas que aprecian.

En el castillo, las dos rehenes tratan de negociar con su captor totalmente en vano, ya que Sou'unga sólo desea el caos, tanto que comienza a abrir un portal que conecta con el infierno, en el que las almas errantes comienzan a salir hacia el mundo humano. Los héroes tratan de frenarlo, pero la influencia de la energía infernal es muy fuerte y casi se lleva a la hermosa Sango, así que Jaken hace un domo protector para todos. Sesshomaru es el primero en llegar al palacio y luchar contra Takemaru, quien por cierto trae incrustado el brazo izquierdo del soberbio príncipe. La batalla es cruel y sin miramientos, Sesshomaru aprovecha la ventaja para ordenar a Rin y Kagome que huyan de ahí. Ellas obedecen, pero se encuentran con el Oni en el castillo. Por supuesto, Inu llega al rescate. La hora del combate final está cerca.

Takemaru ha sido levantado por el odio contra los hijos de Inutaisho, pues gracias a Inu Yasha, él no pudo completar su amor hacia Izayoi. Ahora, vuelto desde la muerte, Takemaru lucha contra el arrogante Sesshomaru, quien aún con todo su poder no puede contra el poder de Sou'unga. Lo mismo sucede con Inu Yasha, así que Kagome va hacia ambos y les indica que deben unir fuerzas para de-

rrotar a éste mismo, pero los hermanos se niegan, ya que el odio es demasiado.
Aquí podemos ver una batalla espectacular, ambos hermanos combaten mano a mano, espalda con espalda, pero no hay razón para unir sus poderes. Logran hacer caer a Takemaru, pero Sou'unga, unida al brazo de Sesshomaru, se levanta. En ese momento, Sesshomaru recuerda las palabras de su padre: "¿Deseas proteger a alguien? ¿A quién deseas proteger?". La duda se siembra: ¿A quién desea proteger, sino a Rin y Jaken? Inu Yasha piensa lo mismo, él está para proteger a Kagome y sus amigos. Al comprender ésto, ambos hermanos por fin unen fuerzas para lanzar un último y definitivo ataque contra la espada, que se hunde en el vórtice que creó con todos sus sueños de caos y gloria.

Tras la batalla, los guerreros descansan y aparece el espíritu de Inutaisho, quien mira orgulloso a sus dos hijos para luego desaparecer. Por supuesto,ésto no significa que se lleven bien, pues Sesshomaru aún desea la espada de su hermano. Si se la quita o no, es cuestión de otra historia.

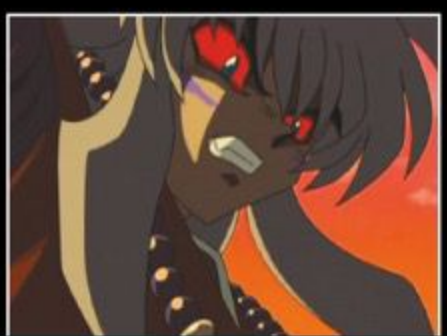
SEGUNDA PARADA:
una trágica canción de amor sobre el día que nos conocimos
(Especial de TV. Episodios 147 y 148)

Director: **Yasunao Aoki.**
Creador original: **Rumiko Takahashi.**
Director de arte: **Masashi Ikeda**
Diseño de personajes: **Yoshihito Hishinuma**
Música: **Kaoru Wada.**

Temas interpretados por: Tacky and Tsubasa ("One Day, One Dream", entrada) y V6 ("Change the World", salida).
Duración: 60 min.

Se trata de dos episodios de la serie, en los cuales se nos presenta una precuela a los acontecimientos de la serie. La historia es la siguiente:
Es el período Muromachi, una era de guerra y caos. Los demonios arrasan con cuanto ven a su paso y una aldea se resiste al demoniaco asedio. Su líder, Shako, es un hombre con un alto poder para exterminar demonios y con ayuda de su inseparable mascota Kirara, ha derrotado a un terrible yokai ciempiés de nombre Mukade Jurou, quien poseía en su interior una joya conocida como la Perla Shikon, la cual le daba el poder de resucitar una y otra vez. Al ver la joya, Shako siente su enorme poder maligno y decide buscar una sacerdotisa sintoista que pueda purificarla.

La respuesta llega en forma de una lánguida joven de ojos tristes: Kikyo, sacerdotisa errante que vaga junto con su pequeña hermana Kaede. Ella es la mejor, pues ha derrotado a Tsubaki, una sacerdotisa de oscuro aspecto que le ha vaticinado que su poder radica en su pureza. Si alguna vez ella llegara a enamorarse, moriría prematuramente.
En otro sitio, un desesperado híbrido de humano y demonio vaga en busca de poder. Su nombre: Inu Yasha, un ser que detesta ser llamado hanyou(2) y que derrota a los Onis que se le pongan enfrente con el poder de sus garras. Sin embargo, aún es débil, necesita volverse más poderoso, ¡Un yokai completo! Al acercarse a un poblado, Inu detecta una fuerte energía que emana del cuerpo de una jovencita. Al verla, su corazón se estremece, es hermosa, pero, más importante que eso, posee una extraña gema que, según oye, es la Perla Shikon, la cual puede hacer invencible a un yokai y para evitar que haga más desastres, ha quedado bajo la custodia de la bella joven. Por supuesto, Inu tratará de conseguir la perla para hacerse de más poder, pero se da cuenta de que su anterior poseedora, Mukade Jurou, no ha muerto y busca su perla para regene-



rarse. Inu decide que la joya será suya. El primer encuentro entre la sacerdotisa y el hanyou es ríspido: ambos se amenazan mutuamente, pues así como Inu Yasha desea la perla y convertir en su víctima a la sacerdotisa, ella no va a permitir que una forma de vida impura le arrebate lo que le han consignado. Kikyo saca su arco con el que combate a los demonios y tras advertir a Inu Yasha que se aleje, lo deja clavado de las ropas a un árbol. Esta situación pica el orgullo de Inu, quien discute con Kikyo cada vez que ellos se encuentran.

Sin embargo, a raíz de que Kikyo conoce al fiero hanyou, se purifica con agua fría todos los días. Esto no pasa desapercibido para Kaede, quien mientras observa a su admirada hermana bañarse, es atacada por Mukade para obligar a que Kikyo le devuelva la joya, pero su plan es frustrado por la llegada de Inu, quien la salva y acaba definitivamente con Mukade. Para terminar con ese demonio, Kikyo arroja sus restos a un pozo. Tras ésto, Kikyo e Inu comienzan a hacerse amigos. Él no sabe cómo tratarla, pero hace un esfuerzo; ella se siente extraña, nunca había hablado con un hombre y menos tan atractivo. Inu Yasha le regala una concha marina con maquillaje, mismo que perteneció a su madre. Ella desea regalarle el rosario encantado que le hizo la noche anterior y que los uniría con la palabra "amado", pero no lo hace. Esa noche, Kikyo usa el maquillaje y por primera vez se siente hermosa para alguien... para Inu Yasha. Con el tiempo, éste va donde Kikyo, siempre a su lado, exterminando demonios.

Onigumo, era un la-

drón, un ser amoral que por un accidente quedó reducido a una escaldada momia postrada en una cueva. Kikyo, cuyo deber es atender a todos los seres, se hace cargo de cuidarlo, aún cuando Kaede lo odia, ya que el ingrato ha confesado que desearía ver sufrir a su benefactora, así como de su deseo carnal por la sacerdotisa. Sin embargo, su condición lo ha vuelto un inútil, hasta que un demonio se le aparece en la cueva y le ofrece un trato: poder y la sacerdotisa a cambio de su alma. Para hacerlo, él tendría que convertirse en el cuerpo anfitrión para los demonios errantes. Onigumo, cegado por la ambición, acepta y los demonios entran en su cuerpo, convirtiéndolo en un nuevo y maligno ser: Naraku, una mezcla de demonios que desea sumir al mundo en el caos total.

Kikyo, por su parte, ha demostrado una vez más su supremacía ante Tsubaki, quien ha intentado vencerla, sin éxito, pues ésta le revierte su hechizo y le deja el rostro marcado como si fuese una serpiente. Tras ésto, la sacerdotisa enseña a Kaede el arte del kyudo (3), así como a arrojar flechas selladoras. Kikyo, con su arco, puede exterminar demonios o simplemente sellarlos. Kaede aprende y su hermana le indica que el árbol en que están practicando es conocido como Gushinboku, el árbol que trasciende el tiempo. Si un yokai es ensartado al árbol, su cuerpo no se descompondrá; asimismo, sólo podrá ser liberado por alguien que tenga la firme intención de despertarlo.

Naraku ha iniciado su plan para obtener el poder absoluto, enviando a sus demonios a arrasar con las aldeas cercanas. Por supuesto, Kikyo e Inu Yasha están ahí para detenerlo. Kaede también se une al combate, pero durante la gresca es herida y pierde un ojo. Tras la batalla, ésta reposa y tanto Kikyo como Inu Yasha se dan tiempo para hablar. Ella le dice que la perla puede convertirlo en un yokai destructor o en un humano normal. Si él decidiese volverse humano, ella ya no tendría deber alguno y su vida se normalizaría... eso los dejaría libres para amarse sin miedos, libres para casarse y ser felices, pero, ¿realmente Inu ama a Kikyo?.

Un beso sin miedo responde a la pregunta y ya ninguno duda, ambos se aman y en nombre de esa pasión, Inu Yasha purificará la joya, convirtiéndose en humano para siempre. Sin embargo, Naraku no permitirá que éso pase y, usando su poder, confunde a ambos haciéndose pasar por Inu Yasha ante Kikyo, a quien hiere de muerte e insulta diciéndole que sólo la usó para obtener la perla Shikon. Con Inu Yasha, Naraku se presenta como una Kikyo soberbia que confiesa haber jugado con el incipiente amor del hanyou para poder exterminarlo más fácilmente. La pareja cae en la trampa y el odio de los despechados amantes hace que la perla se llene de poder maligno. Kikyo, agonizante, jura vengarse de Inu Yasha mientras que éste, lleno de ira, sólo desea la perla para convertirse en un yokai completo ¿cómo pudo creer en la palabras vacías de una humana? Enfadado, Inu Yasha ataca la aldea sin medir consecuencias y toma la perla ahora llena de odio.

Está a punto de usarla, cuando Kikyo llega ante él y justo en el árbol Gushinboku, ataca a su amado, ensartándolo y enviándolo a un sueño eterno en el que su cuerpo jamás se descompondrá. Antes de caer, Inu Yasha jura que a pesar de la traición seguirá amando a Kikyo. Kaede no entiende, ¿Por qué no lo mató y sólo lo durmió?, ¿por qué Inu Yasha no la atacó y la miró con cierta dulzura antes de recibir la flecha? Definitivamente hay cosas que una niña no entiende... Kikyo, antes de morir, ordena quemar la perla con sus restos. Lo demás, es historia...

LISTA DE SEIYUUS

Película:
Yamaguchi Kappei: **Inu Yasha**
Satsuki Yukino: **Kagome Higurashi**
Akio Ohtsuka: **Toga**
Fumihiko Tachiki: **Sou'unga**
Houko Kuwashima: **Sango**
Ken Narita: **Sesshoumaru**
Kouji Tsujitani: **Miroku**
Kumiko Watanabe: **Shippo**
Yasunori Matsumoto: **Takemaru**
Yuuichi Nagashima: **Jaken**
Jouji Yanami: **Toutousai**
Kaneta Kimotsuki: **El guardián de Sou'unga**
Kikuko Inoue: **Izayoi**
Mamiko Noto: **Rin**

ESPECIAL DE TV:

Noriko Hidaka: **Kikyo**
Hisako Kyouda: **Kaede**
Rei Igarashi: **Mukade Jurou**
Hiroshi Yanaka: **Onigumo**

LLAMADO EXTRA:
Imágenes de DVD cortesía de Fakemotion www.fakemotion.com

©Rumiko Takahashi/ Shogakukan*Sunrise*Shogakukan Productions*Nippon TV*Toho* Yomiuri Enterprises

Por: Carlos Guerrero

PRINCE OF TENNIS

Valiente en el deporte, tímido con las chicas

Nombres en el ambiente deportivo hay muchos, dependiendo del deporte al que nos queramos referir. En esta ocasión nos enfocaremos al llamado deporte blanco, el Tenis, donde personas como Andre Agassi, Ana Kournikoba, Pete Sampras y las hermanas Williams (Venus y Serena), son los más populares y afamados tenistas de los últimos años.

Pues bien, si ésto lo transformamos en anime tendremos como resultado Tennis no Ojousama (El Príncipe del Tennis). Una serie deportiva que en Japón ha gustado mucho, a tal grado de que lleva tres temporadas y con múltiples videojuegos para diferentes consolas. Mucho ruido y pocos puntos, así pues pasemos a la cancha ataviados con la respectiva ropa deportiva.

CLASIFICACIÓN
15+
SHONEN

SAQUE INICIAL

El viaje ha sido largo y cansado para Ryoma Echizen; después de estar cerca de tres años en el extranjero jugando tenis, ha decidido volver a su país natal para continuar con sus estudios de secundaria. Asiste al Instituto Seigaku, una de las mejores escuelas de Japón y que se destaca por tener uno de los mejores equipos de tenis. Nuestro protagonista es un prodigio del deporte, es hijo de un tenista retirado conocido como "El Samurai". Con el peso de la fama de su padre, ganándose el título de "Príncipe del Tenis", al iniciar las clases en su escuela, de inmediato es enlistado en el club, y cuando el capitán Tezuka conoce al nuevo chico, no da ni un centavo para admitirlo en el equipo.

Para convertirse en un miembro digno del equipo, tendrá que pasar una pequeña prueba: enfrentarse a alguien del equipo para conocer su nivel de talento. Aceptando el reto, decide dar una pequeña demostración de lo que sabe hacer en la cancha escolar, sorprendiendo a Tezuka por el alto nivel de juego del chico, por lo que lo acepta con recelo, pues el puesto de capitán del equipo está en juego.

Nuestro amigo Ryoma es presentado de forma oficial a los otros miembros del equipo y conoce a una chica tenista (no mencionó su nombre), a la que ayuda a perfeccionar su técnica, y enamorándose conforme avanza la historia. Con Ryoma como miembro del equipo de tenis del Instituto Seigaku, las escuelas rivales tendrán que hacer su mejor esfuerzo para derrotar a esta escuela. Los integrantes del equipo escolar son muchachos talentosos y fuertes al momento de jugar, y su profesora, una tenista retirada y amiga del padre de Ryoma, es la que dirige al equipo para ganar el torneo juvenil de tenis de Japón.

Para nuestro protagonista, las cosas no serán tan fáciles como parecen, pues también tiene que cumplir con las obligaciones del colegio, mezclando el tiempo de práctica con los duelos, y el amor de su vida. Los entrenamientos son bastante duros y arduos para los integrantes, a pesar de que son bastante buenos jugando, en la cancha todos tienen un objetivo: mejorar sus técnicas individuales y en el aspecto de dobles, mostrando entonces movimientos de forma personalizada y pulida a un nivel extraordinario.

Ryoma, a su corta edad, tendrá que abrirse camino dentro del equipo, porque nadie de los que representa a la escuela Seigaku está dispuesto a bajar la guardia... perdón, la raqueta. El chico sacará la casta de la familia para ganarse la amistad de sus compañeros de equipo y también enemigos de escuelas rivales, los cuales quedarán asombrados por su talento y potencial.

El secreto de nuestro protagonista está en sus manos, ya que posee una gran velocidad en las mismas y estudiará dentro del juego los movimientos de sus adversarios; hará ver las debilidades de sus compañeros, y ya de paso ganarse el corazón de la chica que está enamorada de él, y además, las técnicas especiales de los protagonistas, que aparecen en los episodios, harán toda una delicia verlos en acción.

Como son bastantes capítulos, 178 para ser exactos, todavía no termina el anime, ésto es sólo una pequeña revisión de lo que es "Prince of Tennis". Ahora pasemos a ver quiénes son los protagonistas de esta singular historia llena de chicos guapos, para las chicas.

RANKING DE PERSONAJES

Ryoma Echizen
Edad: 12 años
Estatura: 1.52 metros

Movimientos especiales: Twist serve, Split step y Drive B.

Ryoma, es el protagonista central de la historia. Su padre fue jugador de tenis profesional en la ATP. Tiene ojos color miel, cabello largo color negro con destellos en verde oscuro, y usa gorra. Es todo un prodigio a su edad, pues a sus oponentes los deja asombrados con su modo de jugar. Asiste al Instituto Seigaku y cursa el primero de secundaria.

Tezuka Konimitsu
Edad: 14 a 15 años
Estatura: 1.79 metro
Movimientos especiales: Drop shot y Tezuka one.

Es el capitán del equipo de tenis del Instituto Seigaku. Su cabello es verde, largo, usa lentes y tiene ojos azules. Es el hombre más fuerte del equipo de tenis, sabe del potencial que tiene Ryoma en la cancha (posiblemente sea su sucesor), y es conocido en Japón por su gran control en la raqueta.

Oishi Syuichirou
Edad: 15 años
Estatura: 1.75 metro
Movimientos especiales: Moon Volley.
Es el segundo más valioso del equipo de Seigaku. Tiene cabello negro, corto, con un fleco al frente, su especialidad es el juego de dobles y hace pareja (deportivamente hablando), con Eiji Kikumaru. Es el mejor amigo de Tezuka.

Kikumaru Eiji
Edad: 14 a 15 años
Estatura: 1.71 metro
Movimientos especiales: El juego acrobático, además de tener una velocidad y agilidad para alcanzar cualquier pelota dentro de la cancha.

Es alumno del Instituto Seigaku. Tiene el cabello corto color caoba ondulado de las puntas. Es uno de los integrantes del "Par dorado" de la escuela, hace mancuerna con Oishi en el juego de dobles. Su carácter es bastante extrovertido y en cada juego da su mayor esfuerzo.

Fuji Syusuke
Edad: 14 años
Estatura: 1.67 metro
Movimientos especiales: Higuma Otoshi, Cut serve y Hakugei.

Denominado "El Genio", es el chico bonito del equipo y su carácter es muy tranquilo, pero es bastante bueno en la cancha. Tiene cabello color café algo largo y por lo regular sonríe. El mote de "El Genio" se debe a su habilidad para contestar cualquier servicio contrario, podría llegar a ser el capitán del equipo escolar.

Momoshiro Takeshi
Edad: 13 a 14 años
Estatura: 1.70 metro
Movimientos especiales: Dunk Smash.

Es otro alumno de Seigaku, se hace amigo de Ryoma debido a su carácter amistoso dentro del equipo. Cursa el segundo año de secundaria dentro del colegio, tiene cabello negro, corto, peinado hacia arriba, usa patilla un poco larga y tiene ojos negros.

Kaidoh Kaoru
Edad: 14 años
Estatura: 1.73 metro
Movimientos especiales: Snake y Boomerang snake.

Estudia la secundaria en Seigaku, tiene una mirada penetrante hacia la pelota. Apodado "The Viper" (la víbora), por oler el miedo de los rivales novatos, es el más temido por sus compañeros del equipo. No tiene piedad ante sus oponentes y literalmente se los "come" en la cancha debido al instinto que posee, por lo regular usa una especie de gorra color verde con blanco.

Inui Sadaharu
Edad: 14 a 15 años
Estatura: 1.84 metro
Movimientos especiales: Data Tennis

Otro alumno de Seigaku, su característica principal es estudiar los movimientos de sus rivales, desde la banca sabe como ganar el juego. Se ha ganado el puesto de asistente de la entrenadora del equipo, es el encargado de los calendarios para los entrenamientos, tiene una poción llamada "Special Inui Juice" que reestablece las energías de quien lo bebe cuando está cansado. Usa lentes y tiene el cabello negro, corto y alborotado.

Takashi Kawamura
Edad: 14 a 15 años
Estatura: 1.80 metro
Movimiento especial: Burning Serve

Es uno de los mejores jugadores de tenis del Instituto Seigaku, una vez que la raqueta está en sus manos, ésta puede arder a temperaturas elevadas, haciendo que la furia corra en sus venas. Es pelirrojo, con patillas largas y ojos negros.

ÚLTIMO SET

Como éste anime es bastante largo, ésto, es a resumidas cuentas, la primera temporada de "Prince of Tennis", que puedes conseguir con nuestros amigos de Fakemotion. En cada episodio nos dejan picados con ganas de ver mas acción, ya que ésta, continúa en el siguiente capítulo, donde las acrobacias y los galanes en anime están a la orden del día. Como datos extra, les comento que la compañía Konami ha realizado dos videojuegos para consolas en Japón.

Uno es "Tennis no oujisama" para Playstation (2002), que consta de dos modalidades de juego, en "History mode" donde tomamos el control de Ryoma, enfrentándose a los mismos oponentes del anime y con combinación de botones se pueden hacer los movimientos del protagonista. En el otro modo de juego tendremos que enseñarle a la chica que le gusta a Ryoma, a jugar tenis. En éste, calcularemos la distancia, velocidad, ángulo, entre otras cosas, para que su enamorada aprenda éste deporte.

El otro título es "Tennis no oujisama: genius boys academy", realizado por Konami para el Game Boy Advance de Nintendo. Tenemos a todos los compañeros de Ryoma y se enfrentarán en partidos de tennis, hasta llevar a nuestro protagonista al puesto número uno dentro del ranking de Japón. Conserva sus movimientos especiales de cada protagonista y se puede linkear (unir a otro Game Boy), para jugar la modalidad versus y hasta con cuatro jugadores para la modalidad dobles.

Lo malo de todo ésto, es que sólo se encuentran disponibles en Japón, pero existen varios sitios en Internet donde se pueden descargar estos juegos, para tenerlos en la PC y disfrutar un poco más de "Prince of tennis". Por otro lado, la versión en manga consta de 24 tomos publicados en la revista "Shonen Jump", con un dibujo similar al del anime. Asimismo, no se ha decidido darle un final a ésta serie, existe un OVA, del cual, en cuanto llegue a México, lo reseñaremos para ustedes. Algunos de los movimientos de los personajes son reales, en el sentido de servicios, reveses y golpes.

Hasta el momento, son tres temporadas haciendo un total de 178 episodios, tiene ocho Openings distintos e igual número de Endings; parte de la música se puede conseguir en nuestro país, aunque es algo difícil de tenerla. En Japón, se ha lanzado un sinnúmero de mercancías relacionadas con este anime, desde muñecos de peluche hasta los uniformes de la serie como cosplay. Ustedes son el mejor jurado para decir si vale la pena o no.

LISTA DE EPISODIOS
Primera temporada

1 El Príncipe aparece
2 El joven samurai
3 Los miembros han arribado
4 El hombre que llaman serpiente
5 ¡¿Serpiente?!
6 Ese hombre, Echizen Nanjiro…
7 Los dos Ryomas
8 Split step
9 El día difícil
10 Counter Attack! Sasabe otra vez
11 Ryoma vs. Momoshiro
12 Los dos chicos "AH-UH"
13 ¡Los hombres juegan dobles!
14 La golondrina regresa
15 Sus respectivas peleas
16 Boomerang snake
17 La pequeña pose ganadora
18 La carta de amor
19 Ryoma es lastimado
20 Tiempo limite
21 ¿La cancha de tennis está caliente?
22 La mala suerte de Kaoru
23 ¡Aparecido! El jugo de lujo de Inui
24 Las vacaciones de Ryoma
25 El hombre más fuerte en Seigaku (parte 1)
26 El hombre más fuerte en Seigaku (parte 2)
27 La aventura de Karupin
28 ¡Un nuevo miembro aparece!
29 Momo y "la víbora"
30 La situación de Mizuki
31 Moon Volley
32 ¡Súper movimiento! "Pretend to sleep" el ataque de Eiji
33 La atadura rota
34 Twist spin shot
35 Drive B
36 Syusuke Fuji, el gran hermano
37 La pelota de tenis con la cara de Ryoma
38 Penal tea
39 ¡Higuma Otoshi! Pizca de soporte
40 Un duelo en la lluvia
41 Problema
42 Oishi crea un objetivo
43 Seigaku afortunado
44 Jack Knife
45 El diablo sobre la cancha
46 Espíritu de samurai
47 No perderemos
48 Momento decisivo
49 Un estilo diferente para pelear
50 El reclamo de Seigaku a la fama
51 El reto de Inui
52 La gran crisis de Seigaku
53 Momo ha regresado
54 El entrenamiento especial de Kaoru
55 Hyotei apretando de cerca
56 Dobles para tres
57 Scud serve
58 La peor compatibilidad
59 El problema oculto

FICHA TÉCNICA

Director: **Takayuki Hamana**
Creador original: **Takeshi Konomi**
Director de arte: **Ken Kawai**
Diseño de personajes: **Akiharu Ishii**
Diseño de vestuario: **Takeshi Konomi**
Guionista: **Takeshi Konomi**
Música: **Cheru Watanabe**
Productor: **J.C. Staff**
Estudio: **Production IG**
Duración: **22 minutos aproximadamente por capítulo**

SEIYUUS

Junko Minagawa **(Ryoma Echizen)**
Ryotaro Okiayu **(Konimitsu Tezuka)**
Takayuki Kondou **(Syuichirou Oishi)**
Hiroki Takahashi **(Eiji Kikumaru)**
Yuki Kaida **(Syusuke Fuji)**
Masaya Onosaka **(Takeshi Momoshiro)**
Kohei Kiyasu **(Kaoru Kaidou)**
Kenjiro Tsuda **(Sadaharu Inui)**
Naru Kawamoto **(Takashi Kawamura)**

© Tennis no Oujisama/ Takeshi Konomi/Shonen Jump/ TV Tokyo/

Por: Goji

メゾ MEZZO
DANGER SERVICE AGENCY

CLASIFICACIÓN 18+ SHONEN

En 1998, el director Yasuomi Umetsu, especializado en trabajar en animes de acción como la explosiva Kite, sorprendería al público con un emocionante "triller" de animación titulado Mezzo Forte, el cual sería presentado en dos OVAS y que se convirtió en un clásico instantáneo del anime.

Por desgracia, debido a la fuerte carga erótica que contenía Mezzo Forte en algunas escenas, éste anime sería reducido a la categoría de hentai, dejando de lado detalles como su impecable y dinámica animación, sus bien desarrollados personajes y su emocionante historia.

Siete años después, Umetsu decidió mostrar que su creación fue injustamente prejuzgada y por esta razón, a principios del 2004, atacaría con una nueva serie de tv y que sería conocida simplemente como MEZZO.

Por cierto, Mezzo es un termino italiano que significa "medio"; así, al combinarlo con la palabra Forte, se obtiene Medio Fuerte (Mezzo Forte).

UNA FORMA SEXY DE MORIR

MEZZO FORTE: EL PRINCIPIO

Mezzo Forte marca el inicio de las aventuras de Mikura, una joven y atractiva mercenaria, la cual vive en el conflictivo Tokyo de un futuro cercano. Mikura, además, tiene el poder de ver brevemente hacia el futuro, lo cual la ha librado de algunos problemitas.

Mikura tiene dos compañeros, el joven genio en cibernética con aspecto de punk, Harada, y el ex-policía semi calvo, Kurokawa, con los cuales forma la Danger Agency Service (Agencia de Servicios Peligrosos), mejor conocida como DSA y quienes aceptan cualquier tipo de trabajo -por muy ilegal que sea- siempre y cuando sea muy peligroso y les deje mucho dinero.

En su primera aventura, Mikura y compañía serán contratados para secuestrar a Momokichi Momoi, el rico dueño de un equipo de béisbol, sin saber que ésto les acarreará muchos problemas con Momomi, hija de Momokichi, que además es una psicópata, experta tiradora y excelente peleadora.

Aquí se nos presentan pistas del pasado de Mikura, la cual se parece a Momomi y quien también tiene el poder de la precognición. Por desgracia, en el enfrentamiento final, Momomi y su padre resultarán muertos y Mikura, la cual es muy despistada, no se da ni por enterada de la relación que tenía con Momomi.

En Estados Unidos hubo dos versiones de Mezzo Forte, una para el público en general y otra "director´s cut" que mostraba a Mikura teniendo otro tipo de "acciones" más "fuertecitas"... ¡Hentai, para que me entiendan!.

MEZZO, LA MUERTE VISTE DE NARANJA

La serie de TV de Mezzo (de 13 episodios), fue dirigida, al igual que en los OVAS, por Yasuomi Umetsu, quien también se encargaría del diseño de los personajes y la historia en ambas versiones. La calidad gráfica de la serie de tv es muy buena, aunque la carga erótica es menos fuerte que en los OVAS.

La trama toma lugar exactamente después de las aventuras de Mikura en la primera versión y los personajes pasan a la serie de tv casi sin alteraciones gráficas. El mayor cambio lo vemos en Mikura, cuyos ojos son más grandes y su aspecto un poco más juvenil, tal vez para dar un mayor contraste entre su apariencia tierna y juguetona y su naturaleza violenta.

Aunque en Mezzo hay acción y balazos, no es la típica serie a la Gunsmit Cat´s, de hecho, Mikura se enfrenta lo mismo a ladrones y psicópatas, que a fantasmas y extraterrestres, dando la impresión de que estamos viendo una versión en anime de X-Files.

EPISODIOS

01- CAPARAZÓN DE AMOR: Mikura, Harada y Kurokawa han sido contratados por una misteriosa mujer llamada Misaki para robar una medicina que los mercenarios de Black Scissors van a entregar a un hombre llamado Asano. ¿Cuál es la extraña relación entre Misaki y Asano y por qué ha aparecido un misterioso joven que quiere matar a Kurokawa?.

02- CAPARAZÓN DE ESTRELLAS: Akiko, la chica encargada de dar las noticias del clima, ha contratado los servicios del DSA para encontrar a Leo "Rain man" (hombre lluvia), un misterioso chico del cual ella está enamorada. El problema es que "Rain man" es un extraterrestre que tiene en sus manos el poder de destruir la Tierra a través de una lluvia de meteoritos.

03- CAPARAZÓN DE MIEDO: La DSA es contratada para transportar un maletín, sin saber que éste fue robado de los laboratorios Wazakita y que contiene una peligrosa bacteria. Para colmo, mientras Mikura y Harada transportan el maletín, el sistema anti-congelante de éste ha comenzado a fallar. ¿Será ésta la última misión del DSA?.

04- CAPARAZÓN DE MENTIRAS-POSITIVO: Es el día libre de Mikura, el cual piensa pasar en compañía de Sakura, una vieja amiga suya. Al mismo tiempo, Harada y Kurokawa tendrán la misión de seguir a una esposa infiel y, sin proponérselo, los caminos de nuestros héroes se cruzarán en más de una ocasión. Harada y Kurokawa descubrirán que la esposa infiel ha sido asesinada por su supuesto amante, el cual pensaba remplazarla con un androide para quedarse con su fortuna.

05- CAPARAZÓN DE MENTIRAS-NEGATIVO: La conclusión de ésta historia nos revelará que Mikura es la hija de Momokichi y media hermana de Momomi (personajes de los OVAS). Ésto le será revelado por su amiga Sakura, la cual resultó ser amante y protegida de Mo-

PERSONAJES

Mikura Suzuki: Esta inquieta chica de pelo rosa y en coletas, es el miembro fuerte del DSA y quien se encarga de las misiones más peligrosas (o sea, todas). Es una experta en artes marciales y su ídolo es Bruce Lee, además de que está adiestrada en el manejo de todo tipo de armas. Aunque es inteligente, su carácter agresivo e impulsivo la mete en muchos problemas, ya que no le gusta perder ninguna pelea. Aunque nunca se explica en la serie, ella tiene el don de ver el futuro y, de hecho, muchas de las misiones que acepta es por que las vio en sus visiones y sabe que se tratará de algo muy emocionante. Al conocer a Asami, Mikura ve en ella a una hermana menor de la cual se encariña y

FICHA TÉCNICA

Creación original, dirección, diseño de personajes y guión: Yasuomi Umetsu
Escenografía: Takao Yoshioka
Tema Musical: Barnabys

SEIYUUS

Tomoko Kotani: Mikura Suzuki
Miyu Matsuki: Asami Igarashi
Taichiro Hirokawa: Kenichi Kurokawa
Takumi Yamazaki: Tomohisa Harada

a quien ayudará a hacerse más fuerte.

Tomohisa Harada:

Este joven punk es el "cerebro" del equipo y su mayor habilidad es la construcción de androides, los cuales suele vender en el mercado negro. Por alguna razón, a pesar de crear androides muy realistas, Harada no está de acuerdo en el desarrollo de la inteligencia artificial, que prácticamente volverían humanos a los androides. Harada está enamorado de Mikura, pero no quiere admitirlo, por lo cual la chica no se da ni por enterada, sólo Kurokawa se da cuenta de ésto y se divierte molestando a Harada con su conflicto amoroso. A pesar de su aspecto de delincuente, Harada es un chico muy tierno y que siempre se preocupa por los demás.

Kenichi Kurokawa:

Él fue un buen policía, pero cansado de la corrupción del cuerpo policiaco, renunció y fundó la Agencia de Servicios Peligrosos. En su época de policía conoció a Mikura y a Harada, en realidad, para ser más exactos, arrestó a ambos por diferentes delitos. Kurokawa es quien se encarga de buscar las misiones para su equipo. Mantiene contactos importantes con la policía y la Mafia por igual, por lo tanto, no es de extrañarse que más de una persona quiera su cabeza por los "secretitos" que guarda en ella. Kenichi, parece no tomar nada en serio, excepto que Mikura se burle de su calvicie. Gran fanático de los fideos, éste tipo siempre se preocupa de Mikura y

momi. En el mismo lugar en donde Sakura intentará matar a Mikura por venganza –la chica mató a Momomi en los OVAS- es donde Harada y Kurokawa descubren a la esposa infiel muerta y a su "amante". Sin proponérselo, Mikura terminará atrapando al "amante", al mismo tiempo que sus compañeros, sin querer, matan a Sakura al arrojar, al lugar en donde ella estaba, un androide a punto de explotar. Al final todo se resolverá, aunque Mikura perdió para siempre a una de sus mejores amigas.

06- CAPARAZÓN DE CIEN MILLONES: Un vistazo al trágico pasado amoroso de Harada. Hace años, éste tuvo un romance con Asakura, una bella chica millonaria, sin saber que él sería parte de un experimento, en el cual una costosa androide parecida a Asakura tenía la misión de enamorarlo y así demostrar lo "humana" que podía llegar a ser.

07- CAPARAZÓN DE MISERIA: Asami, la pequeña amiga de Mikura, investiga la aparición del fantasma de una niña en un viejo edificio y ahí descubrirá que una pareja de ancianos son atormentados por un grupo de Yakuzas. Por intervención de Asami, la DSA echará a los Yakuza del edificio; sin embargo, Asami averiguará la verdad sobre el fantasma y que una pareja de ancianos mataniños es más de temer que un Yakuza.

08- CAPARAZÓN DE PENSAMIENTOS: Mikura asiste a una nueva atracción llamada Virtual Maretrix, en donde puedes entrar a un mundo de realidad virtual. Lo que Mikura no sabe es que esta atracción es experimental y que

Harada como si fueran sus propios hijos.

Asami Igarashi:
es una niña demasiado tímida, razón por la cual sus compañeras de escuela se aprovechan de ella, quitándole su dinero, insultándola o maltratándola. En cierta ocasión, fue testigo de cómo Mikura molía a golpes a unos malosos y desde entonces se volvió su fiel admiradora. Ahora, ella desea, más que nada, ser tan fuerte como Mikura. quien lejos de rechazarla, con la típica frase "Este trabajo es muy peligroso para una niña", terminará aceptándola como su pupila y la entrenará para ser más fuerte y valerse por sí misma. Asami, últimamente, ha convivido tanto con Harada que terminará enamorada de él, lo cual no le hace nada de gracia al joven punk.

Mugiyama Sayoki:
Este sujeto de sonrisa amable tiene una barbería justo en el mismo edificio donde la DSA tiene su cuartel general -si es que a un remolque en una azotea se le puede llamar cuartel- y aunque Mugi-chan parece un buen sujeto, en realidad es el líder de un grupo de mercenarios conocidos como Black Scissors (Tijeras Negras), cuyas actividades están enfocadas en el mercado negro de drogas y armas. Suena raro que Black Scissors y la DSA tengan sus cuarteles en el mismo edificio, y que de hecho Mugi-chan y Kurokawa convivan como grandes amigos, pero en realidad ésto lo hacen porque no se tienen nada de confianza y aplican la máxima de "Ten a tus amigos cerca, pero a tus enemigos más cerca".

para probarla. Ahora Mikura está atrapada en un mundo virtual, del cual sólo su amiga Asami podrá sacarla.

09- CAPARAZÓN DE SUEÑOS: Mikura será contratada como guardaespaldas por un joven llamado Otokawa, el cual teme ser la próxima víctima de un misterioso asesino en serie llamado Mahito. Pero, lo que él ignora es que el asesino está más cerca de ella de lo que cree y que, quizás, sea su vida la que está en peligro.

10- CAPARAZÓN DE MALDICIONES: Ahora la DSA debe cuidar a una horrible momia egipcia, con maldición incluida. Aunque Mikura no cree en maldiciones, el envenenamiento de Kurokawa, el accidente automovilístico de Harada y el casi ser aplastada por un gran anuncio en la calle, harán que la chica comience a tomar más en serio la maldición de la momia.

11- CAPARAZÓN DE ILUSIONES: Un misterioso asesino llamado Phantom ha liquidado a cuatro ricos empresarios y planea matar al quinto. La DSA deberá proteger a éste tipo, al mismo tiempo que Mikura se enfrenta a Kazuto, el misterioso joven que ha tratado de matar a Kurokawa. ¿Quién es Phantom? y ¿Por qué Kazuto desea tanto matar a Kurokawa?.

12- CAPARAZÓN DE CAUSAS: Por fin se descubre que el Comisario Omabari es quien desea ver muerto a Kurokawa, pues el expolicía sabe demasiado sobre la vida privada del corrupto Comisario. Por ésta razón, ha contratado a los Black Sicciors y a su mejor asesino, Kazuto, para realizar el trabajo, sólo hay un pequeño problema, Kazuto se ha enamorado de Mikura, la cual ahora protege a Kurokawa. Así pues, Mugi-chan, líder de los Black Sicciors, secuestrará a Mikura para que Kazuto cumpla su misión sin problemas. ¿Podrán Asami y Harada rescatar a Micra a tiempo para salvar a Kurokawa?.

13- CAPARAZÓN DE DESTRUCCIÓN: ¿Mikura y la DSA prófugos de la ley? Después de que Kazuto fracasa en su intento de asesinar a Kurokawa, muriendo en el mismo, el Comisario de Policía ha decidido tomar cartas personales en el asunto. Ahora, tanto los miembros de la DSA como los Black Sicciors, son buscados como criminales. Lo que el Comisario no sabe es que tener a Mikura y a la Agencia de Servicios Peligrosos de enemigos puede ser muy perjudicial para su salud.

Mezzo es uno de los animes de acción más dinámicos e impresionantes de los últimos tiempos y todo ésto es gracias a la visión de Yusuomi Umetsu. Sin duda, éste anime hará las delicias de los que gustan ver hermosas chicas armadas en tramas llenas de acción, así que... ¡No te lo pierdas!.

MEZZO © Yasuomi Umetsu/ ARMS/ Mezo Production Comite

COSPLAY COMPLEX II

Por Carlos H. Guerrero del Campo

CLASIFICACIÓN
18+
SHONEN

Las convenciones como la TNT y La MOLE, siempre llaman la atención del público, de una forma u otra, al igual que la CM Team, así consiguen lo que estuvieron buscando desde hace tiempo. A nosotros queridos lectores, también nos gusta platicar con ustedes. Pero hay algo en común en todo ésto: el cosplay.

Todos los asistentes quedamos con el ojo cuadrado cuando vemos un disfraz bien hecho, que pareciera salió del anime o manga, para poder fotografiarlo y meterlo en una galería personal y/o reseña. Así, para aquellos que aún no se deciden en hacer un cosplay, y también para los que tienen un buen rato haciéndolo, en ésta ocasión tenemos un anime donde veremos las divertidas peripecias de aquellos que se asisten a una convención con un buen disfraz. Ya no alarguemos entradas y vayamos a lo nuestro.

COSER, PEGAR, PLANCHAR Y MEDIR

La Academia Oizumi Higashi es una escuela como cualquier otra, salvo por una característica especial, que es su club de cosplay, donde las cosas han ido un poco mal. Debido a que no tienen muchos miembros, ha desatado en Goro el presidente del club, una crisis para reclutar a nuevos miembros. Los afiliados a éste singular grupo de cosplay son en su mayoría, estudiantes de preparatoria y la más pequeña está estudiando la primaria, así que no hay mucho de donde escoger, puesto que el Campeonato de Cosplay iniciará

dentro de poco. Goro escoge y motiva muy fácilmente a Chako, una chica que siempre olvida o pierde alguna parte de su disfraz, así que como líder del grupo y de su club, tendrá que mejorar en muchas cosas para ganar el campeonato.

Pero nuestros protagonistas no están solos porque tienen una ayuda extra: Derumo, un hada, y a Ikebukurou, un búho rosado; ambos vienen de un mundo de la fantasía. Derumo tienen la cualidad de transformarse en cualquier disfraz y, por otro lado, Ikebukurou ayuda a planchar todos los disfraces, además de ser la mascota del club. Pero a Chako no le sale nada barato el trabajo de Derumo: en caso de que la chica pierda una parte de alguno de sus disfraces, la última pide postres que dejan en la ruina a Chako. Así que, mientras están reunidos de emergencia en su oficina dentro de la escuela y planean la estrategia para tener más miembros, Goro, que es poseedor de un oído biónico, detecta ruidos extraños en el techo; un espía anda merodeando y en un instante logra eliminarlo.

Una noche, mientras Reika, quien es la vicepresidenta del club, revisa las cuentas de los daños causados por Goro, alguien se infiltra hasta la oficina del grupo, y aparece una chica cuyo nombre es Jenny Mattel, que desea ingresar al club. Goro, como requisito, le dice que tendrá una batalla de cosplay contra la líder del club, ésta se anuncia en la escuela y el club hace su Agosto (venta de boletos con reventa, cámaras fotográficas, etc.), para reunir fondos para los gastos de ellos. Chako y Jenny tendrán un duelo bastante reñido, pues solamente cuentan con un minuto para cambiarse de ropa y regresar ante el público. La reacción del público es bastante buena y su resultado termina en empate.

La prueba ha sido superada por Jenny, pero enfrentan otro reto que es quién los va a dirigir, el tutor que está con ellos es el coach y profesor de Educación física, Kuroba, pero que debido a una enfermedad, cada vez que se exalta tiene que internarse en el hospital. En verano estaría a cargo del club para un campamento de preparación en la playa y por eso queda como tutora y directora del campamento Sachiko, amiga de Chako.

Antes de viajar a la playa, nuestras amigas van a comprar sus respectivos trajes de baño al centro comercial; mientras se prueban varios modelos, Chako les enseña su traje de baño y aparece Tamiya, que es el enamorado de la líder del club de cosplay. Al verla, le dice que asistirá a la playa a un festival para su club de fotografía de la universidad. Al llegar a su destino, Goro les comunica que trabajaran como meseras, y si bien no están contentas con la noticia, terminan trabajando en el "Café Cosplay de la playa Mizakuzi". Cada una tendrá una labor específica dentro del pequeño local, pero al final del día se hospedarán en un antiguo templo, situado en la cima de un cerro atendido por un familiar de Goro. La idea no le agrada a Reika, que quiere irse a un hotel local; antes de que salga de ahí, es capturada por una trampa, y el resto de las pruebas para su entrenamiento, donde la que pierde en todas es Chako; además, conocen una leyenda local sobre una grulla y un chico. A los pocos días llega Tamiya y encuentra a Chako, hacen una cita el día del festival local y sus amigas le ayudan para que sea todo un éxito la salida con el chico. Desafortunadamente, las cosas salen mal por el tipo de ayuda de sus amigas y en el festival del templo, el otro plan es echado a perder por Goro.

De regreso en la ciudad, Chako va a comprar materiales para un nuevo cosplay, pero como hay lluvia se queda a fuera de la tienda junto con Derumo, con quien discute. Conocen a Tsukasa Tomii, una estudiante de otra escuela, la presenta ante el grupo y es aceptada, demostrando ser poseedora de una destreza para la costura y reparación de los vestuarios.

De pronto, aparece Ranko Takara, la líder del club de cosplay de la Academia Shintakaratuka, escuela poseedora del campeonato. Para desgracia de Chako, Tamiya aparece y es recibido amorosamente por Ranko, por lo que se enfrentan ambos clubes en el gimnasio escolar y el premio es el chico Tamiya. La competencia es reñida debido a que Ranko hace perfectas imitaciones de personajes. Sachiko reconoce a alguien dentro del público, llevándose una sorpresa; resta decir que el resultado de la batalla es inesperado.

GALERÍA DE PERSONAJES

Reika Aoshima: **Es la presidenta de los alumnos y vicepresidenta del club de cosplay, estudia preparatoria. Es la chica que Goro seduce, además es la tesorera del grupo. Tiene cabe-llo blanco, y es una de las más atractivas de la escuela.**

Sachiko Arii: **Es la amiga de Chako, es rubia de cabello largo, por lo regular viste de luto, su personalidad es lúgubre y su carácter es algo reservado. Queda como tutora del club de cosplay en el campamento de la playa.**

Derumo: **Es el hada de Chako, proveniente de la tierra de la fantasía y se pasa todos los días discutiendo con su ama. Le encanta comer postres y mide sólo unos cuantos centímetros de estatura y como seña particular lleva unas orejas de conejo sobre la cabeza.**

Chako Hasegawa: **Es la líder del grupo de cosplay, estudia la preparatoria, tiene el cabello color rosa. Está enamorada de Tamiya, es torpe y olvidadiza, siempre pierde u olvida algún traje.**

Ikebukurou: **Es un búho color rosa, es la mascota del club de cosplay, proviene, al igual que Derumo, de la tierra de la fantasía. En algunas ocasiones llega a ser juez de los concursos de cosplay realizados en la escuela.**

Atena Imai: **Es la integrante más pequeña del grupo de cosplay, es hermana menor de María. Estudia en la primaria y siempre le pide ayuda a su hermana para vestirse.**

María Imai: **Estudiante de preparatoria, tiene el cabello largo color azul oscuro, usa lentes. Es hermana mayor de Atena y cuida mucho a su hermana pues es acosada constantemente por Jenny.**

Tamiya Kousuke: **Es el galán en discordia entre Chako y Ranko, tiene el cabello negro corto, estudia la universidad y pertenece al club de fotografía. Conoce a Chako desde que ella hizo su primer traje de cosplay, parece que tiene una relación sentimental con Ranko, porque se conoce de tiempo atrás.**

Jenny Mattel: **estudiante extranjera, rubia de cabello corto, es la "rarita" del grupo de cosplay y por lo regular siempre acosa a Atena frente a María. Le gustan las mujeres menores de diez años de edad, es experta en el espionaje y al principio no se lleva bien con Chako.**

Goro Yorozuro: **Chico calvo, usa lentes, estudia la preparatoria y es el presidente del club de cosplay. Habita en una caja de madera dentro del espacio asignado por la escuela para el club, es el encargado de hacer que más gente se integre y también es el que hace más locuras dentro del grupo.**

Coach Kuroba: **Es el tutor del club de cosplay, por una misteriosa enfermedad, cada vez que se exalta tiene que internarse en el hospital. Él fue el que organizó el campamento de entrenamiento en la playa.**

Ranko Takara: **Es la líder del club de cosplay de la Academia Shintakaratuka, tiene el cabello color naranja, su uniforme es rosa y parece conocer a Tamiya de tiempo atrás. Es vanidosa, prepotente y es la poseedora del campeonato de cosplay; por si fuera poco tiene la habilidad de hacer perfectas imitaciones de personajes.**

Tsukasa Tomii: **Es la vicepresidenta del club de cosplay de la Academia Shintakaratuka, es muy tímida, usa lentes y tiene el cabello negro y corto. Se hace amiga de Chako, tiene la habilidad de coser y reparar cualquier tipo de traje en cuestión de segundos.**

Jirumo: **Es el hada de la Academia Shintakaratuka, al igual que Derumo. Proviene de la tierra de la fantasía y es bastante vanidosa.**

Como comentarios finales les menciono que a lo largo de este anime veremos situaciones cómicas, disparatadas y absurdas. Como es una parodia de todo tipo de

FICHA TÉCNICA

Director: **Shinichiro Kimura**
Director de animación: **Sayuri Sugitou**
Director de arte: **Kouki Yoshinaga**
Guión: **Noboru Kimura**
Diseñador de personajes: **Katsuzo Hirata**
Música: **Yoshinobu Hiraiwa**

SEIYUUS

Chiaki Takahashi (Reika Aoshima). Su fecha de nacimiento es el 8 de mayo (no se especifica el año), nació en Kanagawa.

Yuki Masuda (Sachiko Arii). Nace el 9 de febrero en Shizuoka. Ha dado su voz en "Bubblegum Crisis: Tokio 20040" como Misae, y en "I, Me, My Strawberry Eggs" como Hibiki Amawa (version femenina).

Rie Kugimiya (Derumo). Su fecha de nacimiento es el 30 de mayo de 1979, tiene una larga carrera como seiyuu. Algunos de los personajes a los que ha dado su voz son: "Astro Boy 2003" como Nyanko, "Fullmetal Alchemist" como Alphonse Elric, "Hand Maid May" como Cyber doll Rena y en "Pita Ten" como Koboshi Uematsu.

Sakura Nogawa (Chako Hasegawa). Nace el 1 de marzo (no se especifica año). Tiene una amplia carrera como seiyuu y ha trabajado en animes como: "Azumanga Daioh" como Kaorin, y en "Pita Ten" como Kaoru Mitarai.

Kenichi Ono (Ikebukurou). Nació en Tokio el 11 de enero (no se especifica año).

Ai Shimizu (Athena Imai). Su fecha de nacimiento es el 28 de marzo de 1981. Algunos personajes a los que ha dado su voz son: "Mahoromatic TV2" como Minawa, "Onegai Twins" como Onodera Karen y en "W -Wish-"como Tono Senna.

Saeko Chiba (Maria Imai). Tokio la vio nacer el 26 de agosto de 1977 y ha participado en animes como: "Chrono crusade" como Asmaria; "Narue no sekai" como Yagi Jaime y en "W –Wish" como Otori Tsubasa.

Takahiro Sakurai (Kousuke Tamiya). Nació en Aichi el 13 de junio (no se especifica el año); ha participado en: ".Hack" como Tomonari Kasumi, "Gatekeepers" como Shun Ikiya; "Geneshaft" como Hiroto Amawiga, "I`s OVA" como Ichitaka Seto, "Mao Dante" como Ooshiba Sousuke, y "Pretear" como Sasame.

Akeno Watanabe (Jenny Mattel). Ha participado en animes como: "I, Me, My Strawberry Eggs" como Fuko Kuzuha; "Ikkitousen" como Ryofu Housen, y "Someday`s dreamers" como Angela Brooks.

Susumu Chiba (Goro Yorozuro). Nace en Kanagawa el 13 de septiembre (no se especifica año), ha dado su voz como seiyuu en animes como: "Astro boy 2003" como Shibugaki, "Ayashi no Ceres" como Mikage Aki, "Kaleido Star" como Yuri, "Mao Dante" como Utsugi Ryo, "Ultra Maniac" como Tsujiai Hiroki.

animes, de principio a fin nos hará reír un buen rato... y para los que no se atreven a hacer un cosplay es una buena recomendación para decidirse. En el Ending hay fotografías de trajes de cosplay de varios animes, hay algunos conocidos y otros no tanto, los gags y situaciones clásicas se hacen presentes en cada escena, los personajes están bien hechos, la ambientación luce bien junto a cada paisaje. Lo único malo es que no se ha podido llegar a un final, esperemos poder ver más capítulos de Chako y sus amigas.

En nuestro país podemos conseguir los primeros tres episodios de esta creación de Wonder Farm, que se creó en el 2001. Es un poquito vieja, pero es un buen trabajo de esta casa productora de anime. Me despido y recuerden: "Así como vivimos el mundo del anime, tenemos que vivir la vida real porque es la única historia donde no se sabe que pasará en el próximo capítulo."

© Cosplay Complex 2001/ ADV Films/ Wonder Farm/TNK/Lantis

Rata Madrina

GUIÓN Y DIBUJO

Diana E. Hernández
de San Luis Potosí, SLP.

¿Dónde está?
?

¡AAAAA!
¡UNA RATA!
¡Una rata!,
¡una rata!...
¡una ratota!

¡ Demonios! Seterminó el polvo mágico para dormir humanos.
¡La rata habló!, ¡la rata está hablando!
No puede ser posible, las ratas no hablan
No soy una rata
Esto debe ser un sueño,
sí un sueño horrible, un sueño sobre una rata que habla.
Ya te dije que no soy una rata
Sí claro, entonces qué eres
Bueno…

¿Has escuchado de las hadas madrinas?
Bueno,
pues yo soy un hada de esas, aunque originalmente era el ratón de los dientes… pero tuve que conseguir otro empleo, los niños ya no creen en nosotros,
los ratones de los dientes y sus padres nos roban el trabajo, toman los dientes de los niños y colocan una moneda, haciéndoles creer que fuimos nosotros.
Por eso ya no hay trabajo y tuve que aceptar éste de hada madrina de los dientes, aunque… yo soy macho.
Ahora, ¿dónde está el diente?
¿Cuál diente?
Se supone que aquí hay un diente que debo recoger
Aquí no hay ningún diente

Mira, tengo todos mis dientes
¡Gracias!
¿Quieres una moneda o un deseo?
Creí que sólo era una moneda
Ya te dije que soy hada madrina

Pero debes saber que esto no es como en la televisión o los libros de cuentos
No puedo crear algo de la nada, yo transformo las cosas… como una calabaza en un ratón.
Si quieres un objeto necesito otro para transformarlo en lo que tu quieres, igual con un ser vivo.
Objeto = objeto, ser vivo = ser vivo, ¿entiendes?

Mmmmhhhh...
¡Ya sé lo que quiero! Un novio guapo, alto, delgado, lindo, caballeroso, de cabello negro,…
creo que no entendió, no puedo, necesito un animal para convertirlo en humano, o un humano para convertirlo en tu novio.
¡Dijiste que me cumplirías mi deseo ¡
pero podría…
Ya te dije que no puedo darle vida a las cosas

minutos después…
PLOOP
por fin…
AAAAAHHH!

¡que lindo!
Dientes grandes
¿Una cola?
¡
¿Qué te parece tu deseo?
Bueno, nadie es perfecto.
FIN

Por: Miguel Félix Córdova "Hiro Keizan"

¿Qué hay de nuevo, mis queridos sobrinos? ¿Se sienten hartos de ver la TV y sólo encontrar a un grupo de tipos que parecen Pokemones, porque sólo dicen su nombre? (¡Sí! Tipos que sólo dicen ¡Güey! ¡Güey! Supongo que son Pokemones porque no dicen otra cosa). Sí, yo también lo he pensado, la TV ya no es como en mis tiempos. En aquella época, todos usábamos una cebolla al cinto… ¡era lo que estaba de moda! Perdón, perdón, es que ya debrayo.

¿Has imaginado los comerciales con personajes de anime? Pues si no, te dejo ésta pequeña muestra. ¿A poco no sería más entretenida la TV con estos comerciales?

Se ve a Shinji piloteando su EVA por las calles de Neo Tokio.

exprese lo que soy, que me haga sentir poderoso y me de la seguridad que tanto necesito y ahora lo tengo.

Se escucha una explosión y un pie gigante aplasta un auto.

Shinji: Con el nuevo EVA unidad 01 tengo lo que necesito y un poco más...compre la versión con asiento reclinable y obtendrá tres meses de cobertura gratis de sus amigos de NERV. Recuerde nuestro seguro contra Ángeles.

Sale una hoja de Parra y se escucha la voz de Gendo:

Nacidos Nerv, nacidos fuertes...

COMERCIAL VARIOS:

Sale Trunks y se para frente a la cámara.

Trunks: Siempre me han preguntado como mantengo mi cara tan limpia de impurezas y hoy les contaré mi secreto.

Saca una caja de su bolsa.

Trunks: Aquí está el nuevo Sayepsia, el más nuevo controlador de barros y espinillas que los más grandes personajes de anime han usado en esos momentos difíciles.

Corte de la cámara y aparece Vega dando una entrevista: Vega: Antes de conocer éste maravilloso producto, tenía que usar una fea máscara de acero, ahora gracias a Sayepsia mis problemas con barros y espinillas han desaparecido he incluso conseguí una cita con Chun Li. ¡Gracias, Sayepsia!.

Trunks: Pero no sólo estrellas del anime han usado éste producto, también celebridades de grandes compañías como Winnie The Pooh han hecho uso de ésta maravilla.

Winnie The Pooh: Hace un mes todavía toda la gente me conocía como el Gran-osito, pero desde que uso este producto incluso me han dado mas protagónicos ¡Gracias, Sayepsia, cambiaste mi vida!.

Trunks: Así es mis amigos, y recuerden, si llaman ahora mismo no recibirán ni una, ni dos, sino tres de éstas cajas milagrosas, así que hable ahora mismo a:

01800-NOSOYSAIYA.

Y recibirá esto más un tratamiento completo con crema de semilla del ermitaño. Recuerde, estos productos tienen la calidad de Capsule Corp, no acepte imitaciones.

Dr. Slump: Hola, soy el científico, Sende Norimaki, y hoy vengo a ofrecerles una gran producción única en su tipo. Por primera vez las grandes estrellas del anime se han reunido en su sólo disco que ahora le ofrecemos a usted y que tiene temas como:

Pasos de gigante: Mazzinger Z.
Corazón partio: Freezer.
El abandonao: Remi.
Si yo fuera mujer: Ranma.
Rosas: Afrodita de Piscis.
Perros: Kagome.
Las piedras rondado se encuentran: Golem.
Gata salvaje: Shampoo
Cartas marcadas: Sakura.
La que se fue: Orphen.
Mi primer millón: Nabiki Tendo.
Verde será: Pikoro Daimaku.
Baño de mujeres: Keitarou.
Me vale todo: Vegeta.

Dr. Slump: Todos éstos y más grandes éxitos en 3 compactos al precio de 1, no desaproveche esta oportunidad única, no se arrepentirá; además, llévese el cover único de las Sailor Scouts interpretando Cara luna.

Voz de Arale: Pingüino Music.MERCIAL SAKURA CARD CAPTOR

Sale Sakura luciendo un nuevo modelo de Tomoyo, mientras está cazando una carta Cloud montada en su báculo. Salta hasta caer en medio de un parque, Kero vuela solo y entonces un enorme rayo le pega en la cara; Sakura se queda completamente quieta. No le importa.

SONIDO DE RAYO Y LUZ CEGADORA.

Se ve a Sakura con su traje todo quemado y llena de raspones, voltea y ve que la falda se ha puesto negra.

Close Up a los ojos de Sakura, que brillan llenos de furia, da un salto y entonces sale una sombra que es atravesada por el báculo, quedando dentro de la carta. Sakura voltea a la cámara y dice:

Sakura: Soy totalmente Tomoyo.

El Dr. Slump intenta pasar una calle con un paquete, entonces aparece Arale para ayudarle, lo carga, le avienta la bolsa a Gachan, que se la come de una sola mordida. Toma vuelo y arroja al científico hasta la otra acera, rompiendo el cemento. Arale voltea a la cámara con toda seriedad y se escucha su pensamiento.

Arale: ¿Y tú, tienes el valor o te vale?

Neo Genesis Evangelion © Studio

LEYENDAS DE ORIENTE

Por: Romy Villamil

Ya hemos presentado dos escalofriantes leyendas en esta sección. Esta vez nos alejamos un poquito del terror, y les presentamos una hermosa y trágica: Tanabata, el puente estelar, la cual nos recuerda muchísimo la leyenda griega en la que la diosa Selene y Endimión, el pastor, se conocen y se enamoran. (¿Qué? ¿A poco creyeron que estos nombres fueron inventados para Sailor Moon? ¡Pues no!). Dicha leyenda es muy parecida a la que ahora reseñaremos. Si desean conocer más cuentos y narraciones japonesas, no duden en escribirnos, todas sus sugerencia se toman en cuenta.

TANABATA

EL PUENTE ESTELAR

UNA DONCELLA TRISTE

En el cielo, imperecedero e infinito habitaba Tentei, el emperador celestial. Un hombre poderoso y adusto, al que muchos temían y pocos estimaban a causa de su agrio carácter. Este imponente ser tenía siete hijas. La más joven era una pálida chica de hermosos ojos y piel de luna. Su especialidad era tejer, razón por la cual la llamaban la Tejedora (Shokujo u Ori Hime). Su única distracción, en medio de un mundo de eternas nubes, era sentarse y tejer y tejer hasta que el día moría en sangrientos tonos. Pero sus obras no eran las típicas capas bordadas, no. Shokujo tejía mantos celestiales, enormes brocados que cambiaban en cada estación. Cada una de las obras que la doncella tejía eran, ni más ni menos, que el tono del cielo que engalana cada día, una obra de arte en la bóveda celestial.

Un día, la princesa, que se encontraba altamente aburrida en el cielo, decidió bajar a la Tierra para conocer el mundo mortal. Al descender, observó los verdes valles, las monumentales montañas y sintió la suave brisa rozando su rostro con delicadeza, pero toda la belleza del entorno le pareció poca en comparación a lo que en los campos halló:

Sentado en una roca, estaba el ser más bello que la celestial damisela hubiese visto jamás. Aunque vestía de manera rudimentaria, su rostro denotaba gran nobleza y porte, aunque un tanto salvaje. Al acercarse al joven, éste le dijo que su

nombre era Kengyu, mejor conocido por todos como "el Pastor". Fue instantáneo, no hubo necesidad de hablar algo más, el sólo mirarse, hizo que ambos quedaran prendados el uno del otro. Sin embargo, su Sagrado padre siempre la vigilaba, atento cada movimiento de la chica, que se aburría solemnemente en el cielo.

Con el tiempo, su afecto creció. El romance era tórrido, apasionado, justo lo que ella siempre había soñado. Estar en brazos del apuesto joven era un reto, una manera de rebelarse ante el eterno orden celestial, pero ella tenía que volver a su hogar, o su padre se daría cuenta de su ausencia. Y al volver, seguro le esperaría un severo castigo, no sólo por bajar al mundo mortal, sino por dignarse a mirar con amor a un simple humano, así que poniendo sus esperanzas en Kengyu, y desafiando la severa tutela de su padre, Shojuko decidió quedarse en la Tierra al lado del hombre que amaba y así poseer lo que siempre había soñado: un amor apasionado, un futuro feliz y una vida pacífica.

La vida para la inseparable pareja fue dichosa, cada día, él partía a los campos mientras ella le esperaba en casa, tejiendo, siempre tejiendo... así pasaron los años y la pareja tuvo descendencia: una niña y un niño, dos hermosos pequeños que colmaron de dicha la vida de los jóvenes amantes, quienes no sospechaban, que negras nubes de tormenta se cernían sobre sus destinos. Como tenía que ser, el Emperador Celestial fue informado que su hermosa y pequeña hija había abandonado el palacio para hacer vida marital con un mísero humano. Al enterarse, el eterno emperador montó en cólera y decepción. ¿Cómo era posible que su querida niña se hubiera rebajado a vivir una vida mortal? La indignación del augusto padre lo hizo enviar un genio que raptase a la noble muchacha y la llevase de vuelta a su hogar en las nubes.

Una vez en casa, la chica rompió a llorar sumida en una profunda depresión, ya que al haberle arrebatado a su nueva familia, todo el resto del mundo le parecía ínfimo e innecesario. Al enterarse del rapto de su esposa, el pastor resguardó a sus dos hijos dentro de unas cestas, mismas que colgó a ambos extremos de una tabla. Una vez protegidos sus pequeños, partió en busca de su amada. Pero, ¿ Dónde debía buscar a su sobrenatural esposa? El viaje de búsqueda fue arduo, sobre todo porque el genio enviado por Tentei tenía órdenes de cerrarle el paso al enamorado pastor y porque la esposa del Emperador, al darse cuenta de la perseverancia de su odiado yerno, decidió ponerle un alto.

Con un sólo ademán, la celestial matrona hizo brotar un pequeño yacimiento de agua que, con otro gesto, creció de manera desorbitada hasta convertirse en un caudaloso río que detuvo la jornada del impacientado y desesperado joven. Éste, al borde de la desesperación, buscó la manera de vadear el río, sin éxito. Al otro lado, su esposa lo miraba desolada. El cauce era enorme, tumultuoso, y los rápidos eran demasiado peligrosos. Así que, invadido por un sentimiento de impotencia, el joven pastor sólo atinó a quedarse a la orilla del río, llorando desesperado.

Al ver la entereza del joven y al escuchar el amargo llanto de su hija, el Emperador tuvo algo de compasión y decidió concederle al muchacho la dicha de ver a su esposa al menos una vez al año, toda vez que ésta regresara a su hogar el resto de la jornada anual.

Desde entonces, cada año, en el séptimo día, del séptimo mes del calendario lunar, hay una peculiar formación celeste que parece ser un puente sobre la Vía Láctea (Ama No gawa), y que conecta dos estrellas: Vega (la doncella) y Altair (el pastor), para que ambos puedan estar juntos una vez más para renovar su amor. E incluso se dice que, a partir de ese día, cada vez que llovizna es la princesa que llora por la pérdida de sus hijos, a quienes nunca volvió a ver.

Ésta trágica separación ha conmovido a la gente a lo largo de los siglos. Por ésta razón, cada año, en el séptimo día del séptimo mes lunar, la gente sale a contemplar el maravilloso espectáculo en el que las dos estrellas se unen, símbolo de un amor imperecedero que ni siquiera la muerte pudo separar.

Shinshunkaden © CLAMP
Arte © Kao Yung & Kuan Liang

Aprendiendo Mañas

Tips para escritores:
Verdades del medio II

Por: Hawk

Ya estamos de vuelta para seguir hablando acerca de cómo elaborar guiones. Ya hemos mencionado la semántica y cómo marcar los diálogos, sin embargo esto es sólo el principio. Pero antes de entrar de lleno al tema que nos atañe, hemos de dar paso a un asunto primordialmente importante: Nacionalidad y comercialización.

NACIONAL O EXTRANJERO... HE AHÍ EL DILEMA

Éste es uno de los más grandes dilemas. Mucho se habla, y se discute aún más, sobre si una historieta debe desarrollarse en nuestro país para ser nacional; bueno, a título personal diré, que la nacionalidad primordial de una obra depende más bien de la que el autor desee darle. Por ejemplo, si un autor... no sé... francés, por decir algo, escribe una novela en su país, ésta conlleva la nacionalidad Francesa, pues ahí se escribió. Lo mismo pasa cuando el autor Francés crea su obra al estar viviendo en Italia pero en este caso, existe una segunda opción: puede darle la nacionalidad italiana (donde fue escrita) o francesa (de donde es el autor). Ésto se debe a que, en ocasiones, un autor se queda a vivir muchos años en un lugar y aunque no lo haga legalmente, adopta como nación el lugar en donde ahora vive. Hago mención de ésto porque mucha gente dice que para que la obra sea nacional por fuerza tiene que desarrollarse en nuestro país... eso es mentira. Tú como escritor, eres libre de usar cualquier lugar y tiempo para escenificar tu obra y ésto no merma en lo más mínimo la condición mexicana de tu escrito.

HISTORIETA A LA MEXICANA O MÉXICO A LA EXTRANJERA

Uno de los problemas más serios del medio. Al paso del tiempo he visto (y leído) cientos de historias "desarrolladas" en nuestro país, sin embargo, la mayoría no son más que copias de obras ya existentes, donde lo único que cambia es el escenario... así, pues, en lugar de la torre de Tokio vemos el Ángel de la Independencia. Hacer historieta mexicana no significa elaborar un México a la extranjera, no es válido tratar de crear un mundo japonés o americano en las calles de nuestro país; somos culturas distintas, con formas diferentes de ver el mundo, la vida, la muerte y todo. Por otro lado, el mundo es muy amplio y las eras aun más como para tratar de encerrarte en un sólo espacio. Abre tu mente y expande tus ideas, el planeta es tu lienzo y el tiempo tu pincel, no plasmes con tonos monocromáticos y grises un panorama que puede ser vasto en espacio y color. No importa dónde decidas crear tu universo... Japón, China, la India, España, Alemania, Francia... elige lo que te acomode y despreocúpate del resto.

VENDIDO O DE AUTOR... HE AHÍ EL SEGUNDO DILEMA

Si eres de los que piensan que tu camino es, y sólo será, el material de autor... te tengo tres malas noticias:

Primera: Desgraciadamente, al comenzar carecemos de un nombre y currículum que nos respalde. No hay nada escrito que nos avale y

por lo mismo, será escasamente probable que un editor se interese en una obra desconocida de un autor sin nombre... sí, sé que es duro, pero es cierto. Ponte en el lugar del editor, el que pondrá el dinero para el proyecto... ¿Qué prefieres? ¿Invertir en una fórmula ya probada y garantizada o en algo cuyo resultado es impredecible o incierto? Creo que la respuesta es más que obvia. A falta de currículum habrá que elaborarse uno, así que se deberá trabajar desde abajo con ideas aprobadas y seguras, dónde de vez en vez, "cueles" alguna propia e innovadora que marque tu sello... y aquí damos paso a otra cosa.

Segunda noticia: El público no te conoce, pero necesitas que lo haga, así que habremos de hacer algo al respecto. Hay que elaborar un trabajo de fórmula segura con ciertos tintes de originalidad... presentarle lo mismo con un toque personal e innovador. Triste pero cierto: Primero tendrás que regalarte antes de poder cotizarte. Deberás entrar al mercado con el pie derecho, demostrándole tanto al editor como al público que tienes potencial, así que primero dales lo que piden, para que luego, cuando ya confíen en ti, les muestres tu trabajo de autor. Hay que llamar su atención, obligarlos a que volteen a verte, que compren tu material y luego, cuando ya te conozcan y sepan que eres material seguro e interesante, te dejen abrir tus alas y ser por completo como eres. No te dejes engañar, todos empezaron así, no hay uno sólo que no haya echado mano de recursos clásicos para ganar atención y aprecio... ésto nos enmarca la última noticia.

Tercera noticia: Por mucho que te duela, tendrás que hacer tus personajes más del agrado del público. Para explicarme mejor, les contaré una breve anécdota: ¿Conocen el cómic "Witchblade"? Pues bien, este personaje creado originalmente por Marc Silvestri, llevaba una armadura que la cubría por completo, pero cuando el dibujante- Michael Turner- lo trazó, al pobre Marc casi le da un infarto. Sí, el personaje lucía una diminuta tanga y unos... "atributos" muy "generosos". La reclamación no se hizo esperar, pero Turner le pidió a Silvestri que guardara la calma, que confiara en él y no dijera nada hasta ver la respuesta del público... ¿resultado?, Witchblade fue uno de los cómics más vendidos en su época, con niveles muy superiores a los que el mismo creador esperaba y no sólo éso, sino que las mujeres se sentían fascinadas con la actitud ruda de la chica mientras que, por otro lado, los hombres deseaban ser como el galán Ian Nottingham... Hombres y mujeres estaban satisfechos, así pues, todos contentos.

No digo que debes desnudar a tus chicas, pero debes de recordar que, "de la vista nace el amor" si tus personajes resultan atractivos, la gente se "quedará con ellos", les tomará aprecio y se volverán sus fans. No olvides que el cómic, el manga, o como quieras llamarle, es un mundo donde podemos recrear una fantasía a nuestro gusto... luego entonces, mujeres hermosas y hombres apuestos, es lo que la gente quiere ver en su mayoría.

PARTISANO DE PAPEL

Al hacer lo antes mencionado, lo más seguro es que te ataquen: vendido, comercial, abaratado, plástico, etc., serán algunos de los adjetivos "descalificativos" que usarán en ti. No te espantes, es normal... Dice un pasaje de "Don Quijote de la Mancha"

- Señor, los perros ladran.
- ¡Déjalos, Sancho! Es señal de que vamos andando-

Hay gente de nuestro país que ha logrado colarse al mercado internacional, consiguiendo trabajo en empresas editoriales americanas o europeas, ésto ha logrado despertar la envida de muchos que de inmediato protestan. Gritan, murmuran, mascullan, insultan, blasfeman y despepitan contra estas personas.
No te dejes engañar y mucho menos impresionar por esta gente, TODOS, Y REPITO, TODOS ELLOS, LO HARÍAN SI TUVIERAN LA OPORTUNIDAD. SU ENOJO CONSISTE EN QUE NO SON ELLOS LOS QUE LA HAN CONSEGUIDO, PORQUE MIRAN A UNOS POCOS MARCHAR AL SUEÑO QUE ELLOS ESCONDEN BAJO LA ALMOHADA Y DENTRO DE LAS PARCAS HOJAS DE UN CUADERNO TAN INÚTIL COMO SU TALENTO SIN EXPLOTAR. PORQUE NO POSEEN LA CALIDAD O LAS AGALLAS PARA LANZARSE... PORQUE ES MÁS FACÍL DERRIBAR AL PÁJARO CON PIEDRAS, QUE INTENTAR VOLAR MÁS ALTO QUE ÉL.

Es como al entrar a la secundaria o preparatoria: lo primero que haces es observar al grupo, los analizas a cada uno ubicando su posición social ahí está el chico(a) guapo(a), el tierno, al aplicado, el buena onda, el rockero, el relajiento, el bailarín, el deportista... etc. Examinas a cada uno y los sopesas... el mediocre, al darse cuenta de la situación, opta por el camino fácil: ocupar el lugar que nadie quiere... EL LACRA, ése que siempre se la pasa castigado, reportado o en la dirección... ¿Por qué? Porque es más fácil ser malo que bueno, porque no confía en que pueda desbancar a alguno de los miembros anteriores. Éso es exactamente lo que ocurre aquí: como no puedo ser mejor que tú, te haré parecer peor

que yo... "dibujas mal, entintas peor, tu historia no tiene chiste, te falta calidad, tu personaje se parece a "fulano", es más, eres chaparro(a) o fe(a)"... el pretexto es lo de menos, el chiste es hacerte ver mal... por el medio que sea. No digo que se sea perfecto o que debas hacer caso omiso de lo que te digan... hablo de que, haciendo la hipocresía a un lado, perfectamente notamos cuando las palabras brotan empapadas de hiel y con deseos de dañar.

Es triste, pero he visto a colegas pisotear la dignidad de chavos que muestran sus trabajos en espera de un consejo, de una ayuda o algo que los haga crecer. Los miran de soslayo, con los ojos endurecidos por la envida e indignación de la propia mediocridad... "¡Hay que aplastarlo, pisotearlo y humillarlo!, ¡romperle las alas antes de que las abra!" Ésto se debe al miedo de ser superado, porque hay chicos que trabajan inspirados en el talento de alguien a quién admiran y si ése alguien no se supera, se verá rebasado por el empuje de quien está empezando debajo de él, avanza a zancadas, amenazando con superarlo.

Tal es la naturaleza del hombre, que confunde el juicio con el prejuicio, el orgullo con la soberbia, la honestidad con el cinismo, la realidad con el escarnio, la humanidad con la conmiseración y la crítica constructiva con la destructiva. Una crítica honesta, inicia con un punto a favor... ¡Revisa bien, por fuerza algo debió hacer correctamente, un punto bueno tiene que haber! Y si se sabe buscar, se hallará, no uno, sino cientos de puntos buenos en el trabajo... ahora, por cada punto malo coloca dos buenos... eso hace una crítica constructiva, busca demostrar que, si bien no es perfecto, el trabajo va por buen camino... ¡Y aunque le faltara todo, así el trabajo tuviera millones de errores, siempre hay algo que no falla, algo que siempre posee el arte de un principiante... la pasión, el sentimiento, el corazón en papel y tinta, que tal vez no fue plasmado con toda la perfección deseada, ahí está y eso es lo que cuenta!

Cierto es que también se debe estar preparado para todo, desde una flor y alabanza, hasta juicio duro y firme. Reconozcámoslo: somos humanos y en tal caso, es poco menos que imposible el ser perfecto... ¡y qué bueno! Eso significa que podemos ser mejores de lo que somos, que aún no hemos visto el límite de nuestras fuerzas, que

aún tenemos mucho que aprender y conocer. El medio es así y deberás estar preparado para ello, habrá cientos de personas que te lanzarán piedras por el simple placer de ser, que insultarán tu trabajo y escupirán sobre tus razones, pero esto es porque, muchas personas sólo consiguen sentirse importantes cuando insultan, es el pan nuestro de cada día y no creerás lo fatigante que puede ser. No trato de crear pesadillas o traumas, pero tampoco voy a disfrazar la verdad (además ya estoy muy viejo para éso), sólo aviso porque "el que avisa no es traidor". Sin embargo ésto es muy bueno, pues te ayuda a descubrir si en verdad tienes una vocación o sólo una boca muy grande.

COMERCIALIZAR O NO COMERCIALIZAR... TERCER DILEMA

¡Pues claro que sí! ¡Por supuesto, obviamente! ¡De éso se trata!, ¿o no? Para tu desgracia, tienes la "mala costumbre" de comer tres veces al día, de calzar, vestir y transportarte, sólo por mencionar algo. Las cuentas no se pagan solas, tus lápices, pinceles, tintas y demás no se pagan solos, ni los regalan.

LOS HIPÓCRITAS O INEXPERTOS (QUE NO ES LO MISMO QUE TONTOS, ACLARO), INTENTAN HACER TODO "POR AMOR AL ARTE" ¡MENTIRA! ¡TODOS LOS QUE ENTRAMOS A ESTE MEDIO SOÑAMOS UNA JUGOSA REMUNERACIÓN, CON ALFOMBRAS ROJAS Y APLAUSOS! ¡NO HAY UNO SÓLO QUE ESTÉ DISPUESTO A DEJAR DE RECIBIR DINERO O HALAGOS! ¡ÉSTO ES UN PLACER Y UN NEGOCIO, YA HEMOS HABLADO DE QUE SE PUEDE VIVIR DE ÉSTO! ¡QUE NO TE VENGAN AHORA CON FALSEDADES ÑATAS DE "SOY UN ARTISTA Y NO ME VENDO BARATO"! ¡CLARO QUE NO SE VENDE BARATO, TODOS DESEAMOS COTIZARNOS AL MEJOR PRECIO!

No te confundas, o mejor dicho, que NO te confundan, no se puede vivir del altruismo. El papel cuesta, la impresión, la distribución, los negativos, etc. El punto es que debes hacer tu trabajo lo mejor posible para lograr que se venda, hay que ser comerciales para luego poder trabajar proyectos personales. En cuanto el público y el editor estén seguros de tu calidad y ética, automáticamente estarán dispuestos, y atentos para tu trabajo personal y propio. Este es un simple factor matemático y de mercadotecnia: Primero debes crear una necesidad para lograr un mercado y luego, debes nutrir ese mercado para hacerlo tuyo y sacar el máximo beneficio posible.

Revisa tus trabajos, ve puliéndolos ganando tablas; al mismo tiempo que trabajas una obra cien por ciento comercial, depura, limpia y ma-

pre-

paras tu nombre y cuando expongas tu trabajo, ya habrá un público siguiéndote y dispuesto a prestar atención completa, que ya te conoce y sabe de lo que eres capaz. El origen de todo ésto es lograr un producto que se venda, a mayor venta, mayor estadía en el mercado y por consiguiente, un renombre mayor. Es curioso cómo algunas personas confunden estos parámetros, se preguntan si lo mejor es ser comercial o de culto (o de "arte" como suelen llamarlo); sin embargo, se olvidan de que muchas obras "de autor" son de lo más comerciales. Todo va a parar al mismo punto, lo uno no sobrevive sin lo otro y, a fin de cuentas, la razón la tiene el público y si éste desea que le pongas escasa ropa a tu heroína... ¡pues ni modo!

Ahora bien, dentro del margen de lo posible, sin dejar de lado lo comercial, introduce cosas propias crea un sello personal y característico que te distinga del resto. Haz que el público te reconozca y se aficione a tu trabajo.

FANFICS... LA ÚLTIMA FRONTERA

Realidad a medias: muchas personas elaboran fanfictions, súper ingeniosos y originales sobre sus series preferidas.
Realidad completa: Esas personas desperdician estupendos guiones de los cuales no verán ni un solo beneficio.

Si tu fanfic es muy bueno, no lo pierdas anclándolo a una obra ya existente. Por perder, me refiero al hecho de que no lograrás comercializarlo, pues los personajes no te pertenecen y de hacerlo, sería un plagio. Tu idea vale, es algo que muy probablemente guste al público, ¡sácale provecho! Borra los personajes ajenos y crea propios, elabora tu mundo y ocupa tus historias en él. Como afición esporádica pase, pero no hagas que tu creatividad gire en torno a ésto, no la esclavices a una idea ajena por la cual no recibirás ni las gracias... sí, ya sé que muchos dirán "no lo hago por negocio" ¡Pues mal hecho! Si tus ideas son buenas, pueden ser la puerta que esperabas... igual eres un escritor en potencia y ni siquiera los has notado. Además, se te puede generar un vicio y al momento de querer hacer algo propio, te des cuenta de que no puedes escribir ni crear personajes, que requieres de un trabajo ya hecho para lograrlo.

Los fanfics son buenos ejercicios, pero tómalos como éso, ejercicios para tu ortografía, tu manejo de escenas, elaboración de personajes, etc. No digo que esté mal hacerlos, no me malinterpreten, digo que no deben enviciarse con ello... como todo en esta vida, los excesos son malos. Es bueno hacer este tipo de trabajo, pues te ayuda a ejercitar tu mente y creatividad, pero a fuerza de ser honesto, no he conocido a nadie que se haya hecho famoso con ello (los doujinshis son punto y aparte, ¿vale?). Algunos de los dibujantes más famosos han comenzado así, cierto, pero tarde o temprano han tenido que evolucionar. Tomemos de ejemplo a las CLAMP, ellas comenzaron con Doujinshis yaoi de Saint Seiya, pero tarde o temprano hubieron de abandonarlo y mostrar su trabajo personal: Magic Knight Rayearth, RG Veda, Card Captor Sakura, Clover, Tokyo Babylon, X, Chobits, etc., y han llegado al punto en que ahora son ellas las emuladas y sus personajes han sido plasmados en cientos de Doujinshis y fanfics. ¿No te gustaría que lo mismo sucediera con tus personajes?

Bueno, por hoy he terminado... para su fortuna, mi salud y edad que ya no me permiten emitir regaños prolongados. Nos vemos la próxima, cuídense mucho y no dejen de practicar.

Arte © CLAMP

FRUITS BASKET
UN AMOR DE HOROSCOPO

por Ana Luisa Espinosa

CLASIFICACIÓN
15+
SHOJO

Había una vez un dios que le dijo a los animales: "les invito a que vengan a una fiesta mañana, no lleguen tarde". Pero el ratón juguetón le dijo al gato que la fiesta sería pasado mañana. Al día siguiente, el ratón llegó a la fiesta en la espalda del búfalo... atrás de ésta iba el perro, el tigre, y más, y más, y máaaaa...s animales, y la fiesta seguiría todo el día, pero sin el gato, que fue engañado.

Entonces, el felino se enojó con el roedor, por éso siempre lo está buscando...

Lo que les acabo de contar es la historia del origen de los Doce Horóscopos Chinos. Así como en Occidente nos regimos por los famosos signos Zodiacales (entiéndase Leo, Libra, Sagitario, etc.), allá en Oriente tienen los suyos, que son el Ratón, el Perro, el Búfalo, Buey, ... y, por cierto, en éste 2005 estamos en el año del Gallo. Sin embargo, el Gato es el único animal que no entró, debido a lo narrado anteriormente (y qué pena, porque los gatos son lindos).

Pero... ¿Qué sucedería si en lugar de ser sólo un cuento, un día descubres que estos doce seres existen, y que tal vez entre uno de ellos se encuentre el amor de tu vida? Tendríamos como resultado Fruits Basket, una romántica y divertida historia, que te vamos a reseñar.

Éste manga, fue creado por Natsuki Takaya, pero ojo, éste es su seudónimo. Nacida el 7 de julio, es Cáncer y su tipo de sangre es A. También escribió Gen´eimusou y Tsubasa o motsu Mono, y como se puede adivinar por los comentarios que imperan en las hojas del manga, es una verdadera fanática de los videojuegos, como Final Fantasy VII y Sakura Taisen.

Con Fruits Basket, su obra más famosa, juega con la tradición para relatar una bonita y sencilla historia... pero basta de tanto rollo y vámonos a lo mero bueno.

LA LEYENDA HECHA REALIDAD

Tohru Honda es una tranquila y optimista chica de 16 años, que además es estudiante (¡Ah, otra vez la misma

LA CANASTA DE FRUTAS

Tohru Honda
Protagonista de la historia, es alegre, simpática y muy, muy optimista. Su mamá, Kyoko, murió en el mes de mayo. Aunque queda al cuidado de su abuelo, termina viviendo con los Sohma. Cuando escuchó de niña la historia de los horóscopos, se compadeció del gato y tal vez por eso es tan cercana a Kyo, aunque Yuki no le es indiferente. A pesar de su carácter, ella siempre se ha sentido como una "bola de arroz" en una canasta de frutas, de ahí el título.

Hana
Una de las pocas amigas de Tohru en la escuela y que además la acompañó en el entierro de su mamá junto con su hermana. Es una chica bastante misteriosa, prácticamente una darketa que siempre mete en su conversación la palabra "señal" (que si alguien tiene mala señal, que tengas una señal nueva, etc.). A pesar de todo, siempre se preocupa por la chica y por eso va a la casa Sohma para verificar que esté bien.

Uo
Hermana menor de Hana, aunque por su aspecto y altura pareciera todo lo contrario. Si bien es una chica bastante normal y hasta atractiva, es bastante independiente y autoritaria. También siente un especial afecto por Tohru, aunque en menor medida que su hermana.

Yuki
En cierta forma es el protagonista masculino, a quien llaman "El príncipe" por lo mismo que está guapo, aunque en realidad e un poco afeminado, hasta en un evento de la escuela lo visten como mujer, convirtiéndose así en la gran atracción. Cada niña que se le ha acercado la rechaza, pero desde su encuentro con Tohru, su actitud empieza a cambiar. Él dejó la casa principal de los Sohma por querer vivir a su manera y odia la "maldición" que cayó sobre ellos. Se convierte en Ratón.

Kyo
Tosco, rudo, pero adorable, si bien su entrada es bastante violenta y su comportamiento deja bastante que desear, poco a poco aprende a socializar con las personas, en especial con nuestra linda protagonista. Siempre anda buscando pelear contra Yuki, al que le tiene un fuerte resentimiento, tal como en el famoso cuento, y por eso hasta fue a entrenar a las montañas. Tiene el cabello naranja y se convierte en Gato.

cantaleta!). Desde hace algún tiempo vive en una casa de campo, en un baldío, su madre murió y de su padre no se sabe nada. Vivió un tiempo con su abuelo quien le dijo que iba a reconstruir su casa, por lo tanto tendría que buscarse otro lugar. Fácil hubiera podido pedirle ayuda a una de sus amigas, pero nuestra protagonista es bastante independiente y, para sobrevivir, trabaja haciendo la limpieza en un edificio. A pesar de todas sus tragedias, siempre está sonriendo.

Un día, después de despedirse de la fotografía de su mamá, llega a la casa del chico más guapo y popular de su escuela, Yuki Sohma. Éste es tan atractivo que fácilmente puede pasar por chica, es bastante misterioso y aunque miles de chicas quieren andar con él, siempre las rechaza y, sobre todo, impide que lo abracen. En fin, que los dos chicos llegan juntos al colegio, para gran enfado del "club de admiradoras" de Yuki, que además son las clásicas chicas presumidas.

Pasa ese día, junto con su jornada de trabajo, y al llegar, Tohru descubre con gran pesar que su casita está bajo tierra después de un derrumbe. Yuki y el primo con quien vive, el carismático Shigure, se dan cuenta y terminan llevándose a la chica a su casa, ya está un poco enferma a causa de la fatiga de estar estudiando y trabajando al mismo tiempo. No es difícil adivinar que la invitan a pasar ahí la noche.

Llega otro amanecer y entre charla y charla, la tranquilidad de los tres es interrumpida con la abrupta llegada de un muchacho, que pide a gritos un enfren-

Shigure
Éste muchacho "carismático y sencillito" vive con Yuki y es al primero que Tohru conoce. Su profesión es escritor, siempre anda en casa y cuando sale es para tener reuniones secretas con Akito. Es muy alegre, abierto y risueño, pero cuando está con el líder de su casa es bastante misterioso y enigmático. Está más que encantando con la presencia de la chica, sobre todo porque necesitaban "una flor" en casa, y por otras razones misteriosas. Siempre anda vestido con kimono (al menos la mayor parte de las veces), se convierte en Perro.

Kagura
Aunque su aparición al principio es breve, su llegada tan "explosiva" es simplemente inolvidable. De aspecto tierno y dulce, su carácter es agresivo e impulsivo, y más cuando está contenta. Llega a la casa de los Sohma buscando a su "prometido" Kyo, que en realidad no lo es. Dentro de la familia hay tres mujeres más, ella es el Jabalí.

Momiyi
Otro integrante de ésta singular familia... y otro que tiene toda la facha de ser mujer, además habla en alemán. Su curiosidad por conocer a Throu lo lleva a quedarse en el edificio donde ésta trabaja, que por cierto es propiedad de los Sohma. Luego va a buscarla a su escuela durante un festival, y todo porque quiere que alguien lo abrace y así descubrir que es el Conejo.

Hatori
Otro bishonen, es frío, serio y tranquilo, muy parecido a Shigure, sólo que casi no sonríe, y con razón. Él actúa como el doctor dentro de la familia y guarda un triste pasado: siendo más joven, se enamoró de una bella enfermera, a quien no le importaba su extraña transformación. Sin embargo, Akito le ordenó que la dejara, y no obstante, como su habilidad es borrarle la memoria a las personas, le dijo que lo hiciera y no dudo en obedecerlo. Es el tierno Caballito del Mar.

Akito
El personajes misterioso de la historia y la cabeza de la familia. Vive encerrado en su gran residencia y tiene un gran poder sobre los demás, quienes son capaces de renunciar a lo que sea si él lo decide. Entre sus decisiones estuvo que Throu viviera con los tres primos, a pesar de que por su culpa, por ejemplo, dos de ellos no aceptaran ir a la fiesta de Fin de Año que siempre organiza. Hablar más de él sería echar a perder parte de las sorpresas.

tamiento contra Yuki. Los dos empiezan a pelear, pero Tohru se asusta tanto que, al tratar de detenerlos, termina abrazando al recién llegado por detrás... ¡Y lo mejor comienza! Para gran sorpresa suya, pena para Yuki y gracia de Shigure, el chico, que se llama Kyo, se ha convertido en... ¡Un gato! Si bien ésto es ya bastante sorprendente, al momento que la chica abraza también a los otros dos, se convierten en un ratón y un perro, respectivamente. ¿Qué está pasando aquí?.

Muy sencillo, resulta que ha caído a la casa de dos seres humanos que pueden transformarse en animales cada vez que un miembro del sexo opuesto los o las abrace. La tradición da a entender que representan a los horóscopos y que por eso Kyo, por ser el gato, quiere entrar a la familia Sohma. Como ha sucedido antes, deberían borrarle la memoria a Tohru, pero la cabeza de dicha familia, Akito, ordena que no lo hagan, y no sólo eso, pide que se quede con ellos, al igual que Kyo, al cual no le queda otra más que aceptar.

Así, inicia una nueva vida para ésta chica, ahora en compañía de estos tres. Poco a poco, iremos conociendo, junto con ella, a nuevos integrantes de la familia Sohma; atestiguaremos el momento en que tendrá que decidir si quedarse con ellos o regresar con su abuelo, y también descubriremos que, cuando era niña, tuvo un encuentro con un chico, de quien sólo le queda su gorra y a quien anhela volver a ver por creer que es el gran amor de su vida. ¿Con quién se habrá encontrado? ¿Acaso podría ser Yuki o Kyo, quienes comienzan a sentir algo más por su compañera? ¡Éso es lo

que tendremos que averiguar!.
Así que, damas y caballeros, esto es Fruits Basket, que fue publicada por Hakusensha a finales del siglo pasado. Ahora, cierta editorial mexicana dedicada a traernos varios de nuestros mangas favoritos (decir más sería un golazo), ya ha traído los primeros números, y al momento de escribir éstas líneas ya pudimos disfrutar los primeros.

De modo que si quieren una ligera y divertida comedia romántica, ya sabes qué buscar. ¡Sayonara!.

© Natsuki Takaya/ Hakusensha

FULLMETAL ALCHEMIST

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

LA JORNADA CONTINÚA

Por Ana Luisa Espinosa

En el número 111 nos quedamos algo cortos con respecto a esta emocionante historia, ¿Pero qué creen? Volvimos a las andadas y continuaremos con las aventuras de Edward y Alphonse en busca de La Piedra Filosofal, ¿Están listos?

Como recordarán, nos quedamos cuando nuestros dos protagonistas se encuentran en Ciudad Central, después de haber pasado casi cuatro años trabajando arduamente desde que Ed se convirtió en Alquimista Nacional. El doctor Marcos, que por muchos años ha realizado investigaciones sobre la llamada Agua Roja, les da la pista más importante para obtener lo que quieren.

Sin embargo, en la biblioteca donde pueden conseguir la información, el asesino de Alquimistas, el misterioso Scar, se enfrenta con los dos homúnculos, Gula y Lujuria, y destruyen el lugar, así que cuando los dos hermanos llegan, están justo como empezaron. Dos nuevos soldados se unen a ellos como guardaespaldas y gracias a la sensata y tierna teniente Ross, logran dar con una nueva pista... pero no es una buena noticia.

¿Lograrán su objetivo? Pronto lo averiguaremos, a partir del capítulo en el que nos quedamos.

19.- La auténtica verdad

Cuando la desesperación está a punto de invadir a los hermanos Elric de nuevo, las palabras de auxilio de la teniente Ross los conduce de nuevo al camino, ésta vez al misterioso Laboratorio 5. Dentro de él, Edward pasará por pruebas al puro estilo de Indiana Jones y peleará contra un ser llamado No. 48, que no es más que otra alma adherida a una armadura, como Al.

20.- El alma de guardián

Alphonse también tendrá que luchar contra otra armadura, aunque en éste caso es el asesino que detuvieron tiempo atrás. Sin embargo, éste logra llenarlo de dudas, ¿Es verdad que es un engaño y que sólo existe por conveniencia de su hermano? Ed, a su vez, reafirmará el gran cariño hacia su hermano al no negarle su existencia a No. 48, que en realidad tiene dos almas atrapadas.

21.- Brillo Carmesí

Una serie de sucesos pasan sin control: Alphonse termina rescatando a Scar y luego peleando a su lado contra Lujuria y Gula. Kimbeel, el llamado Alquimista Carmesí y condenado a muerte por sus actos en Ishbal, es conducido al laboratorio. Avaricia es liberado, y Ed se reencuentra con Tucker, ahora convertido en quimera, para descubrir que él mismo tiene el poder para construir la Piedra Filosofal.

22.- Humano creado

Hughes es informado sobre los eventos en el laboratorio y reúne a su gente para el rescate, pero el Fuhrer Bradley decide seguir la misión personalmente. Edward tiene la gran oportunidad de crear la Piedra Filosofal en el Laboratorio 5, pero al darse cuenta de las vidas que va a sacrificar, varios de los presos, incluido Carmesí, y con Al presente, se da cuenta que no puede. Al final, Armstrong logra salvarlos, con ayuda de Ross y hasta de Scar. Avaricia, Carmesí y varias quimeras escapan y se unen.

23.- Corazón de acero

¿Soy realmente humano? Es la pregunta que se hace Alphonse una y otra vez mientras se recuperan en un hospital. Llamada por Ed, Winry vuelve a la ciudad y es testigo tanto de la felicidad de una pequeña durante el cumpleaños de la hija de Hughes, como de la pelea entre los hermanos, que termina con Al escapando del hospital.

24.- Recuerdos implantados

Alphonse se vuelve a topar con Scar, sólo que esta vez varios sobrevivientes de Ishbal están con él. Un pequeño es secuestrado y Al aprenderá sobre como algunos desean olvidar sus recuerdos, y como otros, como él, tratan de recuperarlos. También será testigo del cariño incondicional de su hermano, quien al fin le hace la pregunta que más temía hacer: "¿Me odias por lo que te hice?".

25.- Ceremonia de despedida

La gente de Ishbal y Scar se dirigen a las montañas a reunirse con otro grupo, mientras Ed y compañía se dirigen al mismo lugar, si bien tienen que decir una mentira. Lo que no saben es la tragedia que se avecina. Hughes continúa con sus investigaciones, y cuando descubre la verdad, que los homúnculos están más que metidos en el ejército, es asesinado, lo que causa un gran pesar entre sus amigos y familia. Mustang acude a su emotiva despedida.

26.- Motivos

El grupo de chicos llegan a RushValley, el paraíso para Winry por ser la cuna de los implantes. Aprender a valorar lo que uno tiene, es la lección que recibirán gracias a una valiente chica, pero la llegada de una pareja conocida por ellos, pone de colores a los hermanos Elric. Mientras, en Ciudad Central, Mustang empieza a mover las piezas necesarias para descubrir la causa de la muerte de su amigo Hughes.

27.- Sensei

Al fin, conocemos al famoso maestro de los chicos Elric... que resulta ser una mujer muy bella, pero de explosivo carácter. En el pasado, Izumi, la sensei, evitó que un río se desbordara usando Alquimia, Ed y Al le rogaron para que los aceptara como alumnos. Molesta por sus actos, ella y su marido se los llevan a su lugar de origen, Dublith. Después de unos merecidos golpes, nada como un abrazo para perdonar.

28.- Uno es todo, y todo es uno

Responder a éste acertijo, ¿Qué es "uno es todo, y todo es uno"?, no fue nada sencillo para Al y Ed, quienes, siendo niños, tuvieron que sobrevivir durante un mes en una isla desierta, en primer lugar para ser aceptados por Izumi y, sobre todo, para aprender la más valiosa regla de la alquimia... misma que ellos desobedecieron. Sin embargo, pronto descubrirán que no fueron los únicos.

29.- Criatura inocente

Durante su nueva estancia en la isla, un pequeño aparece y es acogido amorosamente por la sensei. Ed y Al sospechan de él, y no es para menos, ya que descubren que se trata del hijo muerto de Izumi, quien está destinado a convertirse en Ira, el homúnculo que faltaba. Somos testigos de los minutos de agonía de Ed después de la transmutación de su madre, cómo conoció la Puerta (el mayor misterio de la alquimia), y como a partir de entonces es capaz de transmutar sin círculo.

30.- Asalto al cuartel general del Sur

El amor maternal se apodera de Izumi y se enfrenta con los homúnculos y los militares, encabezados por Frank Archer. Con tal de salvar a su hijo, pelea con todo, Al y Ed tienen que intervenir, mientras un viejo conocido informa sobre el paradero de Scar; el Fuhrer envía a Mustang. En tanto que el Mensajero de Dios conoce al fin al maestro alquimista de su hermano.

31.- Pecado

Finalmente, Izumi decide enfrentar su propio pecado y matar al hijo que creó, pero Envidia decide que ese niño se vuelva en Ira y le hace comer Piedras Rojas, prototipos de la Piedra Filosofal. Ante esto, Ira no tiene ningún impedimento para querer matar a su propia madre y apoderarse del resto del cuerpo de Ed, pero Al no lo permitirá y pelea contra él.

32.- Dante en el bosque profundo

Por culpa de Lujuria y Gula, la masacre de Ishbal está a punto de ocurrir ante los ojos de Mustang y sólo él puede detenerlo. Ira es protegido por Envidia y Pereza, otro de los homúnculos. Izumi envía a sus muchachos con su vieja maestra, Dante quien les revela que su padre también buscó la Piedra Filosofal. Con ella está la alquimista Layla, a quien conocieron durante una de sus primeras aventuras. La llegada

de Avaricia y su gente inicia una nueva pelea.

33.- Al secuestrado

Aunque Alphonse da pelea, finalmente es capturado por el grupo del homúnculo y Ed lo busca desesperadamente. Al enterarse, Izumi y su esposo dan con la guarida de Avaricia y pelean contra este ser indestructible, hasta que los militares también los encuentran. Carmesí los traiciona, pero el homúnculo logra escaparse y se lleva a Al, sin que su hermano pueda evitarlo.

34.- La teoría de avaricia

¿Un homúnculo tiene un punto débil? Avaricia finalmente se dará cuenta y después de liberar a Al y salvar a Martha, una quimera de las suyas, aceptará darle ese pequeño tip a Edward quien por primera vez, tiene que asesinar a alguien quien no tenga alma.

35.- La reunión de los caídos

¿De dónde vengo y a dónde voy? Lujuria se hace éstas preguntas en el momento que alguien de su pasado regresa, un joven médico que sólo deseaba encontrar la Piedra Filosofal para salvar a su gente de una terrible epidemia, provocada por Envidia. La joven homúnculo sabe que tiene que remediar ese pequeño error en su vida.

36.- El pecador de mi interior

Scar, ahora está más que decidido a construir la Piedra Filosofal y por eso decide ir rumbo a lo que era Ishbal. Al y Ed siguen el mismo camino, pero Winry se desvía y se dirige a Ciudad Central. La chica sabe ahora quién es el asesino de sus padres, después de una charla que escuchó entre la gente de Ishbal, pero su furia es menguada cuando se entera de la muerte de Hughes.

37.- La lucha del teniente y El misterio del almacén No. 13

No sabemos si los productores quisieron relajarse después de tanto drama, o porque lo que viene es más denso, pero éste capítulo cuenta pequeñas anécdotas del regimiento de Mustang. Desde los intentos del teniente Havoc para conquistarse a la dulce hermana de Armstrong, hasta la aparición de un inexistente almacén.

38.- Con el flujo del río

Los hermanos Elric siguen su viaje a Ishbal y tienen una de sus acostumbradas peleas y terminan separándose. Entonces, Al se encuentra de nuevo con Martha. Ella quiere vengarse, pero al final les ofrece un transporte para seguir en el desierto, una vez que los dos chicos se reconcilian a la orilla de un río, mientras Winry y la chica de la biblioteca se unen para averiguar quien mató a Hughes y su principal sospechosa es la secretaria del Fuhrer, quien tiene el mismo rostro de la madre fallecida de sus amigos.

39.- Guerra Civil del Este

Al y Ed vuelven a estar, a regañadientes, al lado de los militares, y gracias a ellos se enteran del caos que reina en Liar, mismo que se les mantuvo oculto. Por eso, Edward decide ir al lugar de incógnito, acatando las órdenes de Archer, que le obliga dejar su reloj y se lo entrega a Tucker, al cual tiene de aliado. Ya en la ciudad semidestruida, nuestro amigo se encuentra otra vez con Scar y se entera que los pueblerinos tienen otra divinidad para adorar, la Santa Madre... que no es otra que Rose, que ahora tiene un hijo. Lujuria y Gula también están ahí.

40.- La cicatriz

Scar nos cuenta sobre su pasado, de cómo su hermano, después de la muerte de su amada
(Lujuria), trató de crear la Piedra Filosofal y estuvo a punto de lograrlo, pero el resultado fue sacrificar todo el reino de Ishbal. Los sobrevivientes andaban vagando en el desierto, pero Kimbeel los ataca, marca el rostro de Scar y mata al hermano, quien le heredera entonces su brazo con marcas de alquimia. Por otro lado, en el cuartel de los militares, Al protege a Martha, guardándola dentro de su armadura, pero la chica se entera del gran secreto alrededor del Fuhrer, pero no vive para contarlo.

41.- Madre Santa

Una carta enviada por Edward, advierte a Mustang sobre los planes de Scar, que es utilizar a los soldados como componentes de la Piedra Filosofal y Alphonse decide ir. Sin embargo, el Fuhrer ordena que la acción continúe... ya que él es otro homúnculo y su principal misión es obtener la piedra. Los pobladores son puestos a salvo, entre ellos se encuentra Layla, la chica alquimista. Scar y Carmesí tienen de nuevo una gran lucha, pero Al interviene. Ed a su vez, pelea contra Ira en unas alcantarillas y al fin se revela que la secretaria del militar no es otra... que su madre.

42.- Sin saber su nombre

Carmesí muere, pero Al y Scar explotarán en cualquier momento por que usó su poder de alquimia en ellos. Como única solución, este último decide transmutar su brazo y continuar su plan. Archer, sediento de gloria, encierra en el laboratorio de Tucker a Mustang, Riza y Armstrong; pero logran acabar con las quimeras. La transmutación ocurre, la ciudad y los miles de soldados desaparecen, al igual que Scar. Aterrado, Ed busca a su hermano, al que encuentra enterrado en la arena. Está vivo, pero pronto se dan cuenta que Scar no falló: la Piedra Filosofal es ahora Alphonse Elric.

La historia se está poniendo cada vez mejor, ¿No es así? Pero otra vez se me acabó el espacio y no sólo eso ¡El gran final se acerca! Si quieres que te contemos antes que nadie cómo concluye FullMetal Alchemist, no dudes en hacérnoslo saber, ¡Con gusto lo haremos!

FICHA TÉCNICA

Director: **Seiji Mizushima**
Creador original: **Hiromu Arakawa**
Director de arte: **Kazuyuki Hashimoto**
Diseño de arte: **Hideo Narita**
Diseño de personajes: **Yoshiyuki Ito**
Diseño de monstruos: **Junya Ishigaki**
Música: **Michiru Oshima**
Productores ejecutivos:**Hideo Katsumata, Kouji Taguchi y Seiji Takeda**
Productores: **Hiro Maruyama, Masahiko Minami y Ryo Oyama**
Animación: **BONES**
Producción: **Aniplex, BONES, Mainichi Broadcasting, Square-Enix**

© BONES/ Aniplex/Mainichi Broadcasting, Square- Enix

De la bocina del viejo televisor, que no sabes ni de qué siglo era, escuchabas esa tonada con el clásico ritmo de los 70´s. De inmediato, tu atención se fijaba en ese enorme robot con cuerpo de cilindro (para no decir de boiler), que se la pasaba destruyendo la ciudad.

Con sus grandes habilidades como "Puños de misil" y "Vientos huracanados", era piloteado por un valeroso y gallardo... ¿PANDA?.

No crean que se me han cruzado los cables, pero después de haber visto estos ilhalarantes capítulos, llenos de robots gigantes, animalitos tiernos, clichés y chistes muy, muy japoneses, que van desde lo simple hasta lo "psicodélico", llegas a confundir Mazzinger Z con ésta versión, titulada Panda Z: The Robonimation.

Aunque lo de Panda Z es nada más de nombre, porque son más las situaciones entre los personajes que ver al robot en acción, el cual pasa a segundo plano. Consta de 30 capítulos, en los cuales no escucharás ni un sólo diálogo, pues a manera de película muda, la pantalla se muestra en negro con las ideas de los personajes y hasta sus exclamaciones. Por ello, la banda sonora puro rock, es tan importante.

No existe una historia alrededor, ni a los lados, ni encima, de los personajes, son un compendio de locuras y circunstancias chuscas. Por ejemplo, cuando el protagonista y el científico se están preparando para la merienda, su alimento preferido son las baterías al vapor, pero el primero sufre muchas dificultades para encontrar cómo comerlas.
Finalmente, gracias a éste capítulo conocerás la importancia de una cuchara y una gran vajilla (Para todos: ¡Las pilas no son comestibles!... al menos así lo advierten durante la animación).

Seguramente alguna vez has marcado una fecha importante en tu calendario con un círculo alrededor del número, ¿Y no te ha pasado que ya no recuerdas qué significa esa fecha después de varios días? Pues eso mismo le pasa a nuestros personajes, sacando un sin fin de posibilidades, desde que es el Día de los caramelos, hasta que deciden que es el día de campo. Todos van muy contentos... bueno, ¿Todos? Eso tendríamos que preguntárselo a los malos, que se quedaron "como novia de pueblo", esperando la batalla definitiva.

Así podríamos pasarnos un buen rato hablándoles de todas las peripecias de ésta chusca serie, que se dice es una parodia autorizada por el creador original de Mazzinger Z, Go Nagai, y también se dice que estuvo involucrado en este proyecto. Sin embargo, lo mejor será que ustedes mismos la disfruten, tanto si eres amante de los

PANDA Z

VAMOS A BUSCAR NUESTRO FUTURO

Por Fabian Vázquez

CLASIFICACIÓN 12+ SHONEN

mechas, o si te quieres pasar un buen rato soltando carcajadas a diestra y siniestra. Cabe señalar que cada episodio dura apenas cinco minutos, siguiendo así la tendencia de animaciones cortas, tipo Happy Tree Friends (sin el gore), o Pucca, con la diferencia que Panda Z no es una animación en flash. Si tú la quieres, la puedes encontrar con nuestros amigos de Fakemotion o bien en alguna tienda especializada.

Ahora vamos a presentarles a nuestros simpáticos héroes y villanos

GO... GO... ¿PANDA Z?

TARÓN
Es el héroe gallardo, intrépido, honorable, mide 80 cm de alto y usa un paliacate rojo en el cuello. Cuando sucede una emergencia, siempre está elaborando planes de acción, aunque nunca se llevan a cabo porque siempre se soluciona toda antes. Si bien tiene un carácter difícil, nunca falta una sonrisa en esa cara de bola y dos puntitos negros como ojos.

EL CIENTÍFICO
Es el clásico ancianito de lentes y bigote que nunca puede faltar al lado del héroe. Sereno y paciente durante la batalla, en su tiempo libre se la pasa disfrutando de sus botellas de sake y dando tumbos por todas partes, como aquella noche que llegó "subido de copas" al laboratorio y termina durmiendo afuera, después de que su pupilo, en lugar de meterlo, sólo lo cubre con una manta.

RABINA
Una tierna y dulce enfermera (no, no es Candy). Es una conejita rosa que forma parte del
equipo de salvamento de Panda Z. Es la causante de uno de los variados planes de rescate del héroe porque se queda bajo un árbol en medio de la lluvia (y como todos son robots se pueden dañar con el agua, su mortal enemigo). Desde luego, nunca se lleva acabo el rescate y ella sale sana y salva, sin la intervención de sus compañeros, que terminan descompuestos.

DENWAN
Otro de los integrantes del equipo, es un perrito azul con cabeza de auricular y que sirve de teléfono público para sus amigos, aunque para usarlo, como todo teléfono, necesita monedas (no, este muchacho no acepta tarjetas). Durante el rescate de Rabina, se le ocurre la gran idea de cubrirse con un impermiable, pero al recibir una llamada... adivinen que pasa. (Denwan significa teléfono en japonés y Wan anomatopella del ladrido de un perro).

EL JEFE
A la usanza "adivina tú el nombre", éste misterioso y encapotado panda es el líder de los malos, el clásico que únicamente está presente en batalla, pero sin decir ni hacer nada. Es tan misterioso que ni siquiera sus subordinados saben lo que hay debajo de esa capa. La serie es tan disparatada que, para acabarla, no se sabe por qué están peleando.

MOOGYOO
El clásico villano orgulloso y decidido a acabar con sus oponentes, al grado que prefiere andar de vagabundo que recibir las limosnas de su enemigo que para colmo, disfruta sin miramientos delante de él un rico manjar. Maneja un robot gigante que se parece a él, amarillo y con cuernos de toro, equipado con un gran mazo.

JANGARI
Con el aspecto de un hamster y con un casco transparente que deja ver los engranes de su cabeza. Siempre fuma unos grandes habanos y por eso el humo "se le va hasta la cabeza". Bueno, un día quiere deshacerse del feo vicio durante un juego de cartas con el equipo de Tarón, el cual, en lugar de ayudarle a dejarlo, lo incita a que continúe,claro, para así ganarle. Siempre habla de su magnífica arma, Black Hamgear, la cual siempre, siempre, está en proceso.

Como pueden ver, en ésta serie, ni los buenos son tan buenos, ni los malos los clásicos villanos. Es más, ni siquiera tiene historia, pero no la necesita para que pases un buen rato desenrollándote de risa.

FICHA TÉCNICA

Creadores originales: **Go Nagai (Mazinger Z) y Shuichi Oshida**
Música: **Panda-Z Band**
Diseño de personajes: **Shuichi Oshida**
Productor ejecutivo: **Shunji Inoue (Lantis)**
Músicos: **Hiroyuki Ohtsuki (Guitarra), Soul Toul (tambores),**
Yogo Kono (Guitarra, teclado/Sintetizadores) y Yoshihiro Naruse (bajo)
Productores musicales: **Hironobu Kageyama y JAM Project**
Producción: **Bandai Visual, Dynamic Planning, KIDS STATION,**
MegaHouse Corporation.
Animación: **Bee Media y Synergy Japan**
Producción musical: **Lantis**

© Shuichi Oshida/ MegaHouse Corporation/ KIDS STATION

SAINT SEIYA

SANCTUARY CHAPTER

Por: Fabián Vázquez

Si la Saga de Hades te dejó con las ganas de ver los trece OVAS restantes (sin contar que te das de topes con la pared porque NO existen... aún) Y si con Overture pensabas que era lo último que verías de los Santos de Atenea... ¡El sufrimiento será soportable ahora que podrás lanzar Meteoros de Pegaso, Dragones Ascendentes y Explosiones de Galaxias cuantas veces quieras!.

Lo único que necesitas es un PlayStation2, desconectar tu teléfono, tener botanas y refrescos a la mano, encerrarte en tu cuarto y disfrutar de Saint Seiya: Sanctuary Chapter.

EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Si tú, allá por los 90´s, añorabas un juego de Seiya y compañía, fíjate que ya existían, pero solamente en el país del sushi. En la época cuando reinaba el Nintendo (Nes), existieron un par de juegos:

Saint Seiya Ougon Densetsu (10/08/1987).
Saint Seiya Ougon Dentsetsu kanketsu hen (30/05/1988).

El problema con ellos es que eran muy complicados, porque eran una bizarra fusión de RPG con plataformas, con gráficos muy pobres, incluso para esa consola. Un dato curioso es que el primero fue traducido al francés.

También para la consola portátil Gameboy, surgió el título:

Seitushi Saint Paradise - Saikyco no Senshtachi (13/11/1992).

Es un juego de auto parodia, en el cual los caballero de bronce recorren varios pasajes de las sagas, llenos de chistes a la japonesa. También es de género RPG.

¡ESTALLA EL COSMO PARA ALCANZAR EL SÉPTIMO SENTIDO!

Quince años hemos tenido que esperar para poder vivir de nuevo la odisea de los Santos de Bronce, recorrer de las doce casas y despertar el séptimo sentido. Por parte de Bandai, tenemos este juego que sin temor a presunciones, es excelente ya que cubre todos los aspectos de un verdadero videojuego de anime. Y aunque no te guste Saint Seiya, no podrás dejar de disfrutarlo debido a su calidad gráfica, dinamismo e interactividad.

Debido al buen trabajo realizado en los tres Budokai de Dragon ball Z, Bandai ha confiado a los chicos de Dimps la creación de este juego. Estos muchachos se han esforzado para crear de la forma más fiel posible la adaptación de los animes que se les encomiendan. Aunque Dimps sea un grupo de desarrollo que podríamos denominar como "joven", cuenta con personas que han trabajado en las compañías más importantes de la isla de los sueños digitales, como es el caso de SNK, SEGA y CAPCOM. Así que no son ningunos improvisados, como se ha notado en los juegos del sujeto de cola de mono.

¡¡¡DAME TU FUERZA, PEGASO!!!

Desde que enciendes la consola, empieza el ya tan clásico Opening "Pegasus Fantasy", totalmente en 3D. Al entrar a la pantalla principal, si no presionas los botones por algún tiempo, pasan demos de peleas, el opening, etc. Pues en este caso es una semblanza de la vida de Atenea muy bien detallada, desde el intento de asesinato por parte del Patriarca y cómo fue que Aioros la rescató. Ya al entrar al menú principal, y si eres curioso, te recomiendo recorrer todos y cada uno de los menús que están muy de acuerdo con el anime.

Ya entrando en materia, el juego cuenta con 20 personajes: los 12 caballeros dorados, cinco de bronce y tres de plata (Shaina, Maryn y Mysti). Al principio del juego, sólo podrás elegir entre Seiya, Shiriu, Hyoga, Ikki y Shun. Hay trece escenarios, las Doce Casas y el pasillo a los pies de Atenea.

La odisea comienza justamente cuando el pecho de Saori es atravesado por la flecha dorada y sus caballeros tienen sólo doce horas para encontrarse con el Patriarca, que es el único que puede retirar la flecha. Para eso, tendrá que enfrentarse a los Doce Caballeros Dorados y liberar el Séptimo Sentido,bueno el resto ya es historia.

Dentro del juego, todos los puntos claves del anime, como en el momento en el que Camus encierra a Hyoga en el ataúd de hielo, podrás apreciarlos totalmente en 3-D. Además, si se acumulan todas las secuencias, dan más de una hora de animación en tiempo real. Ésto es por que las peleas se adaptan a los dramas ocurridos en el anime y no sólo llegar a pelear y ya como sucedería en cualquier otro juego de peleas. O en otras palabras, vives cada uno de los dramas que viste en la serie,

como el asesinato de Casius por Aioria.
Otro aspecto que llama la atención es la gran influencia que recibieron de la Saga de Hades, ésto en cuanto a los enfoques de la cámara y el diseño de las Casas y de los Caballeros Dorados. También se presenta en los detalles de las armaduras y sus brillos. Pero sobre todo por que puedes elegir las sapurys de los Caballeros Dorados y las armaduras negras de los Caballeros de Bronce. Y... no, no sale Hades y no vas a ir al inframundo, es la Saga del Santuario.

Ahora, los movimientos especiales de cada uno de los personajes están detallados sin alteración alguna, son idénticos a como los viste en el anime.

¡Muy bonito, muy bonito!... ¿Pero cómo es el modo de juego? Bueno, ya explicamos la belleza de los aspectos gráficos y de adaptación, ahora, como todo juego, cuentas con una barra de energía y una de salud; en la primera acumulas Cosmo, el cual contiene hasta tres niveles, y dependiendo en qué nivel te encuentres, son los movimientos que puedes realizar. Por ejemplo, si quieres invocar el "Viaje hacia otra dimensión" de Saga, debes acumular los tres niveles.

Un detalle muy lógico es que, primero, no sólo efectúas el ataque y ya, primero golpeas al oponente, de tal manera que éste baja la guardia y se "marea" un poco. Esto te da el tiempo para marcar la constelación y realizar el ataque especial.

Si te has fijado en el anime, hay pequeñas secuencias de ataques continuos, mismos que también existen en el juego a manera de secuencia. También puedes realizar los movimientos especiales a una menor escala (pero, claro, no hay nada como apreciar los de los tres niveles, aunque pierdes todo lo acumulado).

Por la movilidad, no tienes que preocuparte, ya que los movimientos son ágiles y la respuesta del control es excelente.

Para cerrar esta parte, esperemos que Santuary Chapter no sufra uno de los aspectos más descuidados de los juegos de Bandai, como son las voces de los personajes, que, sin consideración, son traducidos, al igual que el juego, perdiendo así la magia tan característica de escuchar las voces de los seiyuus originales.

¿FÓRMULA O INNOVACIÓN?

Sí, es el mismo grupo de desarrollo que ha creado una saga de juegos basados en un anime, y han tenido éxito por su modo de juego y técnicas graficas, no es difícil pensar que se le encomendará elaborar otro juego basado en una animación. ¿Qué le costaría tomar ideas que han funcionado anteriormente y volverlas aplicar? En pocas palabras, quitas a Goku y pones a Seiya.

Ésto ha sido un reto para Dimps, porque es inevitable comparar un juego con otro, no por los animes en los que se basa, sino por el modo de juego, tanto en opciones, movilidad, secuencias, manejo del control, así como en trabajo de animación y adaptación. Si bien los dos juegos son diferentes, comparten gran cantidad de aspectos.

Se podría decir que Dimps ya descubrió la "maña" para crear un juego basado en un anime que no decepcione. Pero, ¿Por qué digo esto?.

FIDELIDAD

Todos los aspectos gráficos, el diseño de personajes, lugares y circunstancias son idénticos, no colocan algo que no se encontraba, en cambio usan la filosofía "Si no está descompuesto, no trates de arreglarlo".

EXALTAR LOS DETALLES

Ejemplo: Cuando seleccionas una de las 12 Casas como escena para la batalla, es idéntico al que aparece en el preludio de cada capítulo de la Saga del Santuario. Si existe una secuencia, sonido, animación o un aspecto característico, no dudan en colocarlo, tanto en los menús, secuencias animadas, voces, etc.

Ahora van sus clichés, pues son cosas que se duplican en sus juegos.

Los movimientos especiales característicos (por ejemplo, Polvo de Diamante, Kamehameha, etc), tienen una versión a menor escala. Otra característica es elaborar secuencias predeterminadas para realizar combos y, por otro lado, al realizar técnicas especiales se debe apretar un botón para que se realice adecuadamente, o si no falla o lo detiene el oponente.

Aunque con su diferencias, el modo de juego entre los Budokai y Saint Seiya: Sanctuary Chapter es muy similar, esperemos que los siguientes trabajos de Dimps experimenten nuevos modos de juegos y no se estanquen en lo que han tenido éxito. Pero lo más importante, es que por fin existe un juego digno de esta gran saga, que no decepciona y que hace despertar de nuevo el Cosmo y elevarlo hasta el infinito.

© Bandai/Dimps

Por: Romy Villamil

HOUSE OF FLYING DAGGERS

"Hero" (reseñado en nuestro número 104) fue un filme que dejó boquiabierto a Occidente, aún a pesar de los detractores. No se trataba sólo de una historia simple, sino de todo un concepto en el cual la iconografía estaba presente. El éxito de esta película dio pie a que el género wuxia (artes marciales) proliferara de modo popular. Ya antes "El Tigre y el Dragón" nos había dado una probada de esta nueva corriente cinematográfica oriental, asomándola tímidamente hacia el Occidente. Hoy, este género ha probado tener buena aceptación y por ello, el mismo equipo que nos presentó "Hero" y "Crouching Tiger..." ahora nos deleita con "House of Flying Daggers", o " La casa de las Dagas Voladoras", como se le conoció por estos parajes.

"Después de 241 años de prosperidad, la Dinastía Tang está en declive, el Emperador es débil e incompetente. Los disturbios se extienden por todas partes. De ciudad en ciudad se va formando una alianza oculta llamada "Las Dagas Voladoras" con base en el condado de Feng Tian, cerca de la capital Imperial. Se mueven en las sombras, robando a los ricos para darle a los pobres. Son temidos y odiados por el gobierno, pero admirados por la gente. Por ello, el gobierno ha mandado asesinar a su líder..."

BELLEZA CIEGA

El líder ha caído. Los soldados del Emperador han asesinado a la cabeza de Las Dagas Voladoras, pero ésto no es ningún aliciente, pues se rumora que aún sin su líder, la organización continúa laborando y que en la Casa de las Peonias hay una infiltrada de las Dagas, así que para capturarla y obtener información, el Capitán se dirige a investigar. Mientras tanto, el joven y apuesto guardia se divierte en el burdel con las escandalosas chicas, hasta que ve a la nueva cortesana, una belleza ciega que trabaja ahí. Su nombre es Xiao-Mei y quien según dice nació así. La chica baila para el maravillado capitán y al término de su actuación, el enardecido joven trata de tomarla, cosa que la asusta y hace que la matrona venga en su ayuda. El escándalo no se hace esperar y llega la guardia a poner orden. ¡Cuán grande es su sorpresa, al ver que el capitán está totalmente ebrio y vestido de manera "impropia" tratando de abusar

de una bailarina! Como medida de orden, ambos son arrestados, pero la matrona pide por su chiquilla, pues es aún muy joven y no podría soportar la cárcel. Leo, el jefe de la policía, acepta el trato de no arrestar a la chica si ésta sale avante tras el "juego del eco". La casa de citas se prepara para un juego poco usual.

EL JUEGO DE LA MUERTE

La chica es colocada al centro de una rueda con tambores, ricamente ataviada. A sus costados, los músicos están atentos, y al frente suyo, Leo va a ponerla a prueba. El juego es simple, si se tiene buen oído: el retador lanza guijarros hacia los tambores, mismos que rebotarán una y otra vez. Xiao Mei debe, mediante una compleja danza, señalar los tambores que el guijarro golpeó y en el orden exacto en que lo hizo. Lo maravilloso y que deja boquiabierto a Leo es que la chica no sólo cumple con creces, sino que además, mientras danza, con la seda de su ropaje, desenfunda la espada del hombre y lo ataca, revelándose como la espía de las Dagas Voladoras en la Casa de las Peonias. Al ver ésto, la concurrencia huye y Xiao-Mei lucha contra Leo. Su discapacidad no la hace menos letal, pero al final, y jugándo sucio, él logra atraparla y encerrarla en prisión, donde la chica es amenazada con terribles torturas si no delata al nuevo líder de las Dagas Voladoras. Ella, por supuesto se niega, mientras los guardias sospechan que Xiao-Mei es hija del finado líder; así que para salir de dudas, deciden dejarla ir y seguirla, pero antes de que actúen siquiera, un sombra ataca a los desprevenidos guardias y libera a la joven.

UN HOMBRE VALEROSO

A partir de este punto, si aún no han ido al cine a ver la película, mejor dejen de leer, pues voy a contar los "spoilers". Tras el escape, el salvador del Xiao_Mei muestra su identidad: Jin, el capitán que trató de abusar de ella en la casa de citas. Ella al principio desconfía de él, pero tras palparlo, descubre que no sólo es hermoso, sino que es un hábil espadachín que dice admirar a las Dagas y querer unirse a ellas. Él, con su porte y labia, seduce poco a poco a la chica, quien, tímida al principio y audaz después se entrega a él. Sin embargo, los guardias pronto dan con los prófugos y los atacan en repetidas ocasiones, con lo cual ambos jóvenes muestran sus increíbles habilidades como espadachines y guerreros. Pero las cosas no son tan simples y Jin, como habrá imaginado el lector, es un espía del gobierno enviado para seducir a Xiao-Mei con el fin de que ésta revele el paradero del líder de las Dagas. Leo y Jin discuten, pues en la última emboscada los guardias no entendieron las sutiles señas de Jin, que les indicaba "estoy de su lado" y les atacaron sin piedad. Leo le indica que debe seguir, pero sin perder de vista que es un trabajo. Jin habla con Xiao-Mei y la presiona para que lo lleve ante las Dagas, pero ella le dice que abandonó la agrupación para vengar la muerte de su padre y que ahora está sola. Así, al no poder llevar a Jin a su cometido, la bella joven se separa de él, pero no dura sola mucho tiempo, pues nuevamente es emboscada por los soldados del gobierno en un bosque de bambúes, son tantos, que la pobre queda a merced de los tipos hasta que llega nuestro apuesto ex capitán a rescatarla... o al menos a intentarlo, ya que los soldados, subidos en los bambúes, lanzan gruesas estacas hechas con los árboles de la foresta y los dejan encerrados en una especie de jaula hecha de bambú. De pronto y sin aviso, los guardias caen fulminados por certeras cerbatanas disparadas hacia sus ahora exangües cuellos. Su salvadora es ni más ni menos que la persona que buscaban: la líder de las Dagas Voladoras.

NADA ES LO QUE PARECE

La líder resulta ser la matrona de la casa de las Peonias, cosa que deja asombrado a Jin, pues jamás imaginó que ella fuera la dirigente. Ella habla con él, diciéndole que si siente algo por Xiao-Mei, lo mejor es que se casen. Sin embargo, todo es relativo y mera apariencia, pues al momento de que Jin acepta, una gruesa red cae sobre él y la gente de las Dagas trae al mismo sitio, atado y amordazado, al desafortunado Leo. Xiao-Mei llega al mismo sitio y ahí se revela que ni es ciega ni es hija del jefe, simplemente es miembro de las

dagas que se hizo pasar por la hija del finado jefe para distraer al gobierno. Por supuesto, la mujer TAMPOCO es líder de las Dagas, sino un peón fingiendo serlo. Y para acabar el cuadro, Leo es miembro de las Dagas desde hace tiempo y está enamorado de Xiao-Mei, razón por la que no tolera que Jin se le acerque y que ella lo acepte tan pronto.

UNA TRISTE CANCIÓN DE AMOR

A partir de este punto, la política y la intriga ceden paso a los celos y el desamor. Leo confiesa su amor por Xiao-Mei, pero ésta sólo puede pensar en los hermosos ojos de Jin, así que al rechazar a Leo, éste es invadido por la ira y trata de tomar por la fuerza a la hermosa guerrera, pero es detenido por Nia, la líder de las Dagas (esta vez es la verdadera), quien clava una daga en la espalda de Leo y lo envía de vuelta con los soldados para que finja que escapó de las Dagas. Xiao-Mei por su parte, recibe la orden de acabar con la vida de Jin, sin embargo, al tenerlo hincado y a su merced, la chica no puede matarlo y lo deja ir, pero antes de hacerlo, se entrega a él en medio de los campos. Tras la escena de pasión viene la duda: Jin le pide que huyan juntos, pero ella se debe a las Dagas, si ambos siguen en sus respectivos bandos, no podrán volver a verse. Xiao-Mei decide quedarse y Jin parte con el corazón herido. Por supuesto, no pasa mucho tiempo sin que la doncella parta a caballo detrás de su amado, pero un ataque mortal dado por Leo trunca la carrera de Xiao-Mei, quien se enfrenta al despechado hombre, que sólo piensa en que si ella no es de él, no pertenecerá a nadie.

Jin esperaba paciente que su amada lo siguiera, pero al darse cuenta que ella no le ha alcanzado, va de nuevo en su búsqueda. Al pasar por una hermosa campiña otoñal, la ve herida de muerte. La toma en sus brazos y ella sólo alcanza a balbucear cuatro palabras "Mira detrás de ti", tiempo suficiente para que el despechado Leo se abalance sobre Jin y le ataque. La batalla entre dos amantes ha dado inicio y, surgida de la nada, una tormenta de nieve se desata en el lugar, dificultando la lid. La batalla es dura, pero al final ninguno sale victorioso, pues Xiao-Mei muere, dejando a dos hombres solitarios, uno de ellos huyendo loco de dolor y el otro tomando en sus brazos el inerte cuerpo de la bailarina, cantando para ella la canción de amor con que se conocieron en la casa de las Peonias.

SOBRE EL DIRECTOR

Zhang Yimou está conquistando Occidente. Su ópera prima, Sorgo Rojo (1987), le valió el Oso de Oro en Festival de Berlín. Nacido en 1951, en la ciudad de Xi'an, al norte de China, es conocido como uno de los directores más importantes de la Quinta Generación de directores chinos, surgidos poco después de la revolución cultural de los años 60. Yimou es un hombre que evoca los sentimientos de su país y manifiesta muchos de los aspectos de la cruda vida china de manera mordaz y a veces cruel, razón por la cual varias de sus obras han sido censuradas e incluso vetadas en China, como "La Semilla de Crisantemo" y "la Linterna Roja". Un detalles recurrente en sus películas es el uso de tonos rojos para las tomas. No hay película de Yimou que no lleve tonos rojos en su realización. Curiosamente, fue hasta "Héroe", que se le comenzó a conocer mundialmente, pese a la magnífica calidad de sus obras anteriores, como "Camino a casa". Ha ganado diversos premios por sus películas, entre ellos, premio al mejor director en 1990 por La Semilla del Crisantemo, historia en la que una joven campesina es vendida al brutal dueño de una empresa textil. Por supuesto, hablar más sobre este hombre nos llevaría todo un artículo, por lo cual tenemos que dejar aquí esta reseña, no sin antes recomendarles que vean esta maravillosa película. Para terminar, he aquí la filmografía de este genial hombre:

1988 Sorgo Rojo
1989 Codename Sugar
1990 La Semilla del Crisantemo
1991 La Linterna Roja
1992 Qiu Ju, una mujer china
1994 ¡Vivir!
1995 La Joya de Shangai
1997 Keep Cool
1999 Ni Uno Menos
1999 El Camino a Casa
2000 Happy Time
2003 Héroe
2004 La Casa de las Dagas Voladoras

FICHA TÉCNICA

Director: **Zhang Yimou**
Elenco: **Zhang Ziyi, Takeshi Kaneshiro (Jin Cheng Wu), Andy Lau, Song Dandan, Anita Mui (R.I.P.)**
Director de fotografía: **Zhao Xiaoding**
Director de acción: **Ching Siu-Tung**
Director de arte: **Huo Tingxiao**
Diseño de vestuario: **Emi Wada**
Guionistas: **Zhang Yimou, Wang Bin, Li Feng**
Música: **Shigeru Umebayashi**
Productores: **Zhang Yimou, Zhang Weiping, William Kong**
Edición: **Cheng Long**
Género: **Wuxia, romance, épico**

©Beijing New Picture Films and Elite Group (2003) Enter-

La Ética del Fandom

Primero que nada, una pequeña definición.

Fandom: Conjunto de aficionados de una serie, así como sus actividades relacionadas con dicha serie. Aquellos que son miembros tienden a estar más involucrados al realizar actividades como fanart, fanfics, cosplay y convenciones, mientras que el aficionado casual sólo disfruta la serie y colecciona imágenes de la misma. El término, que surge, no del anime, sino de los fans de la ciencia ficción de habla inglesa, se refiere originalmente al grupo de fanáticos en línea de una serie (el Fandom de Lord of the Rings, el de Harry Potter, el de Saint Seiya), y actualmente se divide más o menos por lenguajes; es decir, no es lo mismo el Fandom de Saint Seiya en español que el que está en inglés. Existe una percepción de que hay niveles de "status" entre los mismos fandoms y, por alguna razón incomprensible, hay fans que consideran aquel que está en inglés como el pináculo de los fandoms de su serie, aún si dicha serie tiene más seguidores en Español o tiene origen en Japón.

Actualmente esta palabra es tan familiar que una búsqueda de "fandom" en Internet puede resultar en páginas desde pleitos absurdos, hasta estudios serios de uno en particular, hasta gente burlándose de gente en otros fandoms, actualmente es un término tan común como decir "anime", "manga" y "otaku".

¿Qué hace un fandom?

Todo hobby tiene su costo, y el de la animación japonesa está entre los caros. Y por si fuera poco el costo de los mangas, el costo de los DVD originales y los CD tiende a estar por las nubes, y ya ni hablar de los juguetes. (Yo no soy coleccionista seria de nada y, sin embargo, mi colección personal de manga raya fácil en los 10,000 pesos)

A eso le agregamos la barrera del lenguaje, puesto que mucha gente no habla japonés y pues admitamos que ser otaku no es nada fácil, y mucho menos barato.

Pero donde hay voluntad hay un camino, y desde que hay otakus fuera de Japón se han encontrado soluciones bastante originales y aplaudidas por otros fans que a estas alturas del partido se han vuelto origen de muchas controversias. Desde grabar de la televisión esa serie que tanto le gusta a uno, hasta el conseguir copias de la película original, el bajar canciones, capítulos completos de Internet y conseguir scanlations de los mangas todas esas actividades son las actividades más notorias de los fandoms del anime y el manga y todas se encuentran en una preciosa zona gris de lo legal.

Los Fansubs y las Scanlations

Probablemente la parte más querida y aceptada de las actividades de los fans, los fansubs, tienen sus orígenes allá en la época en la que los clubs de anime consistían en cuatro personas con la cinta copiada de la parabólica de un amigo de un amigo. En un tiempo en el que no había compañías que subtitularan anime –y las pocas que comenzaban a surgir traían un título o dos- el fansub era la única forma que muchos tenían de ver y entender sus series favoritas.

Un fansub es, netamente, una versión subtitulada de una serie realizada por fans sin fines de lucro (o sea, deben ser puestos a disposición del público gratuitamente).

Un scanlation es exactamente lo mismo, sólo que en versión manga. Si bien originalmente conseguir uno de los primeros era un poco difícil, ahora con bittrorrent, Irc, emule y similares, sólo es cuestión de saber donde buscar, por lo que nos centraremos en la parte escabrosa del tema: ¿Qué tan legales son en realidad?

La fría y sincera realidad es ésta: NO son legales. Son una violación directa a la ley de derechos de autor, ya que la distribución de cualquier material de televisión sin licencia es contra la ley. Pero prácticamente ningún grupo de fansubbing es perseguido, porque dentro de la ilegalidad de la situación, hay una regla básica de ética a seguir (algo así como las leyes de los corsarios contra la amoralidad de los piratas).

Sólo se subtitulan las series que no tienen licencia para el país en cuestión (usualmente Estados Unidos para los fansubs en inglés, España para los españoles). En el momento que

una serie es comprada por una compañía de manera legal, se detiene la producción. Dado que el fansub ayuda a promover la serie, las compañías americanas se hacen de la vista gorda.
Al igual que los fansubs, los grupos dedicados a las scanlations eligen las series menos probables para ser traducidas legalmente y se detienen en el momento en que una editorial lo licencia en su idioma.

El lado obscuro de todo ésto es que algunas editoriales ven a las scanlations no como un apoyo, sino como un verdadero problema y por lo menos se ha dado el caso de una serie que no fue comprada legalmente por una editorial justamente por que ya existía la scanlation (I's de Masakazu Katsura, no fue adquirida por Dark Horse porque "ya la leyó todo el mundo en Internet"; afortunadamente para nosotros, eso no detuvo a Vid).

Fanart, Fanfics y Doujinshis

Los Doujinshis, cómics o mangas realizados por fans de una serie con historias alternas, son una parte muy conocida del mundo del manga, y algunos doujinshis se llegan a vender por bastante dinero en e-bay o en convenciones.

También son el origen de muchísimos rumores respecto a qué tan legales son, particularmente a la hora de venderse fuera de Japón. La verdad es muy sencilla: tampoco son legales. Son tolerados por muchos autores, ya que muchos iniciaron en círculos de doujinshis, pero eso no significa que ésto vaya a durar para siempre.

El Fanart, que originalmente sólo eran dibujos de los fans para demostrar su amor por la series, con la popularidad de Internet se ha vuelto otra forma de conseguir dinero, ya que muchos artistas con poca ética se dedican a vender comisiones de fanart de diversas series por precios realmente exagerados. Cuando eso pasa el fanart es ilegal. Si nadie lo vende y sólo es para disfrutar de la serie, pues entonces no es ilegal.

Los fanfics tienen el mismo problema que el fanart. Legales, legales, no son, pero mientras que el autor no esté escribiendo con fines de lucro (o intente hacer pasar su trabajo como el original), no hay ningún problema. De hecho, son lo más legal de las actividades externas del fandom, ya que son las más difíciles de confundir con material autorizado, el problema real de los fanfics viene cuando los hechos inventados son tomados como reales por el resto del grupo (Por ejemplo, el pasado de Sailor Uranus y Sailor Neptuno en Sailor Moon). A ésto se le llama "fanon" y de eso hemos hablado en varias ocasiones en números pasados de Conexión Manga.

Con ésto no quiero decir que se deban dejar de hacer fanart, fanfics, doujinshi o, si es a lo que se dedican por amor a la series o al arte, fansubs o scanlations, sólo se debe respetar la principal regla del fandom, que es no sacar dinero de la creación de alguien más (En el caso de los doujinshis, por supuesto que el producto final puede ser vendido en lo que cuesta la producción, pero sin sacar ganancia, más que para el próximo número).

Comic Party © KSS/Oriental Light and Magic/Chiba TV

HADAS

Cuando se realizó el concurso de Hadas, nunca nos imaginamos la gran convocatoria que causaría, al igual que los bellos trabajos que nos enviaron. Ustedes ya conocieron a los ganadores, ahora les vamos a presentar más dibujos. ¡Disfrútenlos!.

1.- NIPHREDIL
Margarita Carmina García López
Puebla, Puebla

2.- HADA DEL VIENTO ÁRTICO
Guillermo Nicolás Zavala Morantes Aguascalientes, Aguascalientes

3.- HOPE
Magali Victoria Herrera Salazar
Coacalco, Estado de México

4.- HADA DARK
Renee P. Ruiz Cárdenas
Coacalco, Estado de México

5.- NOIR
Claudia López Cherres
México, DF

6.- HADA DE LAS FLORES
Nayeli Sánchez Zurita
Cuernavaca, Morelos

7.- HADA SEXY
Anabel Myriam González Guillén
Ecatepec, Estado de México

8.- HADA-ELFA
Brenda Bustos Encinas
México, DF

9.- HADA ARCOIRIS
Fabiola Rodríguez Martínez Guadalajara, Jalisco

10.- CHERRY
Adriana Melquiades Hdz.
México, DF

11.- YOS
Ana Susana Bustos Espinoza
México, DF

13.- SUKI
Guadalupe Huerta Soler
Río Blanco, Veracruz

12.- VRAD
Susana Monserrat Hernández García
México, DF

Por: ANA LILIA MORENO SANDOVAL
tokychan_ai@yahoo.com.mx

GUNDAM WING:

Adiós

Aún recuerdo cuando lo vi por última vez, había sido después de que estuvo ausente por medio año tras el enfrentamiento con Mariemeia, quien estaba siendo controlada por el cruel Dekim, que deseaba poner en marcha la verdadera Operación Meteoro, aquella ocasión, me dirigía hacia el elevador cuando lo vi recargado en las puertas, no podía creerlo, ¿En realidad podía ser él? ¿Podría ser que hubiera vuelto después de tanto tiempo? En aquel momento, levanté la mirada y pude verlo mejor, su fría y solitaria mirada había cambiado, y aunque seguía siendo penetrante y misteriosa, mostraba algo más de alegría. Había crecido más, aunque su complexión seguía siendo delgada y robusta. Aquellos ojos azules y su cabello café... sin duda alguna era él.

- ¡HEERO! – grite mientras soltaba todos los papeles que traía cargando y corrí hacia él para abrazarlo. Sentí cómo sus firmes y fuertes brazos me rodearon con ternura y deseé que el tiempo se detuviera, pues no deseaba alejarme nunca más de él.

Cuando nos separamos, lo contemplé con los ojos llenos de lágrimas.

¡¿En dónde estabas?! Te estuve buscando, pero...

Quería saber todo lo que le había pasado; sin embargo, Heero puso su dedo sobre mis labios y con un gesto lleno de ternura me pidió que guardara silencio y así lo hice. Me contempló por algunos segundos y por primera vez, pude notar en su mirada un fugas rastro de tristeza, dolor y amor, después... me besó. Al principio me sentí confundida por el extraño comportamiento de Heero, pero pronto respondí a aquel beso lleno de ternura y desesperación. Entonces, mi deseó de que el tiempo se detuviese se hizo más grande, no deseaba separarme de él jamás.

Después de un rato, Heero me apartó de sus labios y me contempló nuevamente, era como si deseara guardar para siempre mi imagen en su mente. Enseguida me volvió a abrazar, esta vez contra su pecho, me aprisionó fuerte y dulcemente, en ese momento supe la verdad, entendí por qué actuaba de esa manera, aunque no deseaba aceptarlo. Con desesperación lo abracé fuertemente. No lo dejaría marcharse de nuevo. ¡No lo permitiría!

Adiós– me dijo al oído con voz suave, impregnada de amargura y dolor.
¡No, por favor, no! – le supliqué aferrándome aún

Gracias por confiar en mí– su voz aún tenía el mismo tono melancólico.

¡¿Por qué debes irte?!, ¡¿Otra vez arriesgarás tu vida?! – le pregunté incontenible, mientras lo contemplaba con los ojos llorosos, pero sin separarme de él.

Por desgracia, ésto es todo lo que sé hacer... – fue su respuesta, aunque fue una respuesta vacía y sin sentido para los dos.

¡Eso no es verdad, Heero!– le espeté y volví a abrazarlo. Él me separó con delicadeza y secó mis lágrimas con su mano mientras me contemplaba con profunda tristeza.

Perdóname... Si puedo, te prometo que volveré...

De pronto, las puertas del elevador se abrieron tras él y aparecieron Quatre, Trowa, Wufei y Duo, a los cuales los rodeaba una atmósfera de gran tensión.

Es hora de irnos – le dijo Wufei con seriedad.

Debemos estar en el puerto espacial en media hora – le informó Trowa con su acostumbrado tono sereno.

Lo sé – respondió Heero con seriedad y subió al elevador, mientras yo sólo contemplaba expectante, pues, por alguna razón, no podía moverme o decir algo para evitar que se marchara de nuevo...

Las puertas del elevador comenzaron a cerrarse y por mis mejillas rodaron amargas lágrimas, pues sabía que si dejaba que se marchara, jamás volvería a verlo...

Te lo prometo... – me dijo al tiempo que las puertas del elevador se cerraron, yo me dejé caer de rodillas al suelo, llorando amargamente...

Una gran batalla se desató entre la milicia de las Colonias y la Tierra en el espacio, se perdieron miles de vidas inocentes... Ha pasado un año y aunque todavía no sé nada de él, sigo aferrada a aquélla promesa que me hizo antes de marcharse. No importa cuanto tarde, él regresará a mi lado y esta vez será para siempre...

Gundam Wing © Sunrise/ Bandai/ TV Asahi